TÜRKİYE'NİN BİR NUMARALI OYUN DERGİSİ

LEVEL

SİNAN

KASIM 2001 www.level.com.tr • 2001/11 • 1/12440 • ISSN 1301-2134 • 3.250.000TL (KDV Dahil)

LEVEL COUNTER STRIKE PACK 2 Bu ay CD'de (Counter Strike 1.3, Half Life 1.1.0.8, PodBot 2.5 ve Harita Paketi)

İÇERİDEKİLER

Herkesten önce inceledik!
Yeni jenerasyon FIFA'ya hoşgeldiniz

FIFA 2002

İsimsiz anti-kahraman geri dönüyor

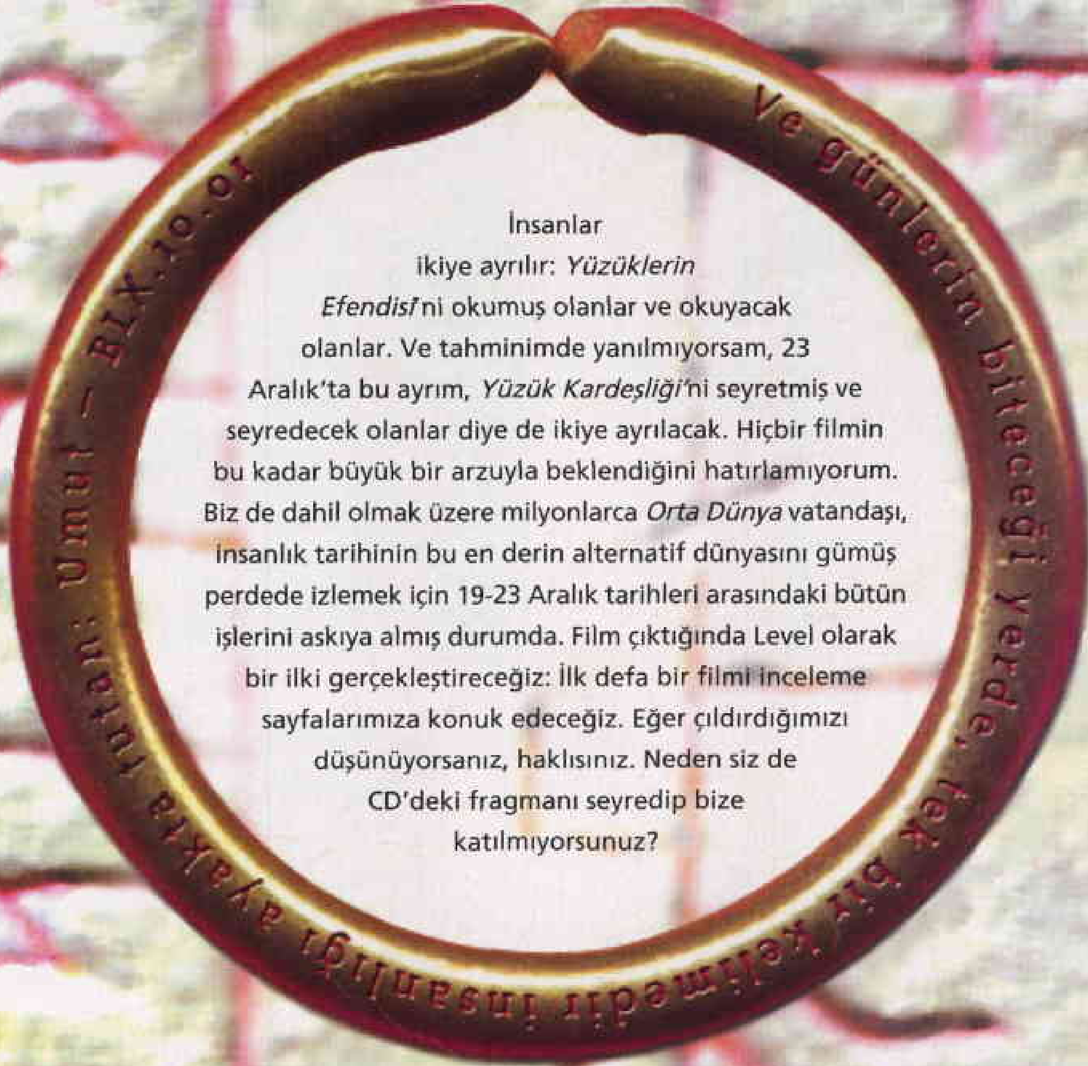
HITMAN II SILENT ASSASSIN

Müjde! Kaplanınız baba oluyor!

BLACK & WHITE CREATURE ISLES

6 sayfa Özel İncelemesi ve 8 sayfa Strateji Ustası Rehberi'yle işte karşınızda

COMMANDOS 2



İnsanlar ikiye ayrılır: *Yüzüklerin Efendisi*'ni okumuş olanlar ve okuyacak olanlar. Ve tahminimde yanılmıyorsam, 23 Aralık'ta bu ayrım, *Yüzük Kardeşliği*'ni seyretmiş ve seyredecek olanlar diye de ikiye ayrılacak. Hiçbir filmin bu kadar büyük bir arzuyla beklendiğini hatırlamıyorum. Biz de dahil olmak üzere milyonlarca *Orta Dünya* vatandaşı, insanlık tarihinin bu en derin alternatif dünyasını gümüş perdede izlemek için 19-23 Aralık tarihleri arasındaki bütün işlerini askıya almış durumda. Film çıktığında Level olarak bir ilki gerçekleştireceğiz: İlk defa bir filmi inceleme sayfalarımıza konuk edeceğiz. Eğer çıldırdığımızı düşünüyorsanız, haklısınız. Neden siz de CD'deki fragmanı seyredip bize katılmıyorsunuz?

harrypotterandthephilosopher'sstone

Electronic Arts







Hani Cem Yılmaz'ın bir lafı vardır. Genelde korku filmlerinde ilk önce gözlüklü olan karakterler ölür diye. Harry Potter ise bunun tam tersini kanıtlıyor. Hem gözlüklü hem fodul ama kitapların yazarı J.K.Rowling bu ufak ve iddiasız kahraman sayesinde dünyada en çok satan serilerden birinin yaratıcısı olarak tanındı. Hogwarts School of Witchcraft and Wizardy'de eğitim gören ufaklık, eğitimi süresince bir çok eğlenceli şeyin yanında bir o kadarda tehlike ile karşılaşır.

Harry Potter and the Sorcerer's Stone bir 3D (ki bu aralar herşey 3D oluyor, pek yakında bunu belirtmemize gerek kalmayacak) aksiyon adventure olacak. Oyunda ise biz Harry ile birlikte Hogwars'ın gizemli koridorlarında dolaşarak bilmeceleri çözüp, saklı eşyaları keşfederek bulmacaları tamamlayacağız. Tabi ki bu arada Filch ve Peeves gibi kötü karakterlerden de kaçmak zorundasınız. Hatta tüm oyun boyunca çarpışmalardan daha çok sessizce sıvışmaya ya da saklanmaya çalışacağız. Harry Potter'ın PC için yapılan versiyonunda bir çok mekan hareketli arka planlardan oluşacak. Ayrıca mekanlarda değişecek. Mesela yer değiştiren odalar, yürüyen merdivenler olacak. Tüm macera boyunca bol bol hareket yaşamamızı da garanti altına almak isteyen yapımcılar bize bol bol ufaklı büyüklü düşmanda hazırlıyorlar. Oyun boyunca özellikle serinin hayranları gözönünde tutulmuş ve onların kazanılması amaçlanmış. Bu yüzden oyundan yirmi adet karakter alınmış. Bunlar Ron Weasley, Hermione Granger, Nearly Headless Nick ve gizemli, kötü kalpli profesör Snape olacak. Belki düşman başına ! çift Petunia ve Vernon, onların sinir oğlu Dudley'de oyunda olur. Hatta bize herzaman milföyü hatırlatan başka bir kötü Malfoy'u bu kezde biz kovalarız. Macera *boyunca yalnız olmayacağımızı* ve arkamızda iyilerin en iyisi Dumbledore'un da bulunacağını söyleyelim. Zaten zavallı öksüz Harry tek başına bu kadar çok kötüye karşı nasıl direnebilir ki? Harry Potter & the Sorcerer's Stone tabiki tek kişilik bir oyun olacak. PC dışında diğer platformlarda da aynı zamanlarda piyasada olacak. Maceranın kış aylarında çıkması bekleniyor.





SICAK HABERSICAK HABERSICAK HABERSICAK HABERSICAK HABERS

Romero ve Hall

Neredeyse oyunların dünyada nefes almaya başlamasından bu yana devamlı olarak oyun üreten süper amcalar John Romero ve Tom Hall, en sonunda bir araya gelip Monkeystone Games'i kurdular. Ayrıca takımlarına Ensemble Studios'tan Age of Empires'ın yapımcı grubunun finans müdürünü de aldılar. İlk iş olarak avuç içi bilgisayarlar için bir oyun üretmeye başlayan grup zaman içinde diğer platformlara da el atacaklarını söylediler. Ayrıntı için www.monkeystone.com adresine bakabilirsiniz.

US Racer

Hollanda'nın önce gelen yazılım şirketlerinden Davilex NDL'nin motorunu kullanarak US Racer isimli bir yarış oyunu yapıyorlar. Oyun yasadışı sokak yarışları düzenleyen klüpleri konu alıyor. Amerika'nın sekiz şehri ve Grand Canyon, Yellowstone, Yosemite ulusal parkı gibi mekanlarda oynayacağız. Ayrıca iki kişilik modda taraflardan bir hırsız *diğeri ise kaçak olabilecek. Arcade türünde olacak* olan oyun PC ve PS2 hazırlanıyor. İki sistemin sahipleri de mutlu olacak.

Everquest öksüz kaldı

Everquest'in yaratıcılarından Brad McQuaid, beş yıllık çalışmasından sonra Sony'den ayrıldı. McQuaid oyunun büyük başarısından sonra artık tuttuğu yolda devam edeceğinden emin olduğunu ve bundan sonra başka Massively Multiplayer oyunlar yaratmak için şirketten ayrıldığını açıkladı.

Satış rekorları

Geçen ayın en büyük satışlarını Championship Manager: Season 01/02 ve Pool of Radiance yaptı.

mathoffman'sprobmx

Activision

Hep kan revan içinde adam vuracak ya da Ejderha alevlerinden kaçacak değiliz ya. Bu kez de BMX'lerle ortalıkta zıplamanın tadına varacağız. Mat Hofman yaklaşık olarak 20 kez dünya şampiyonu olup artık bu işin cılkını çıkartmış bir BMX ustasıdır. Tabii bu kadar şampıyonluk yaşayınca ustaya bir de oyun yapmak yakışır mantığıyla Activision'da işin içine girivermiş. Zaten Hoffman'da bu ününü kullanarak bugün dünyanın en iyi BMX fabrikasını kurmuş durumdadır. Oyunda Hoffman'dan başka Mike "Rooftop" Escamilla, Simon Tabron, Kevin Robinson, Joe "Butcher" Kowalski, Dennis McCoy, Rick Thorne ve Cory Nastazio gibi 21 yaşından 32 yaşına kadar, dünyada şimdiye kadar yapılmış şampiyonalarda bir çok almış ünlü bisikletçilerin modellerıde yer alacak. Tabi bu modeller yalnızca öylesine kullanılmayacak. Rampadan rampaya koştururken, seçtiğiniz modele göre o bisikletçiye özgün hareketleri de yapabileceksiniz. Daha ayrıntılı bilgi için www.activision.com adresine bakabilirsiniz.





zorro

In Utero







Alfabenin son harfini bulduğu herkesin üzerine çizen kahraman kimdir? Zorro! In Utero firması herkesin tanıdığı bu kahramandan yeni bir oyun yapmaya karar vermiş. Tür olarak 3D real-time Stealth Adventure gibi orijnal bir tanımda bulmuşlar.

Oyunda hoşlanmadığımız herkesin üstünü başını çizmemizin yanında çekiciliğimizle kadınları baştan çıkaracağız. Ne de olsa hem cesur, hem romantik hemde karizmatik bir kahraman olarak kılıcımızdan başka silahlarımız da var. Zaten oyun boyunca yapacağınız seçimlerde bu iki yoldan birisi üzerinde sizi yürütecek. Tam olarak yedi ana bölümden oluşacak olan oyunda casusluktan kurtarma görevlerine kadar bir çok maceraya koşacağız. Tüm bunları yirmisekiz farklı mekanda yapacağız ve bol bol kılıç şakırdatacağız. Oyunda iki farklı zorluk derecesi olacakmış. Karakterlerin gerçekçi olması için motion capture tekniği kullanılıyor. Adı İspanyolca "Tilki" manasına gelen ve defalarca filmlere ve dizilere konu olmuş Zorro ile ilgili bilgi almak isterseniz zorro.com adresine bir göz atın.

SICAK HABER SICAK HABER SICAK HABER SICAK HABER SICAK

Özellikle Championship Manager toplam 103.000 satış rakamıyla birlikte İngiltere'de en hızlı satılan oyun ünvanını da aldı.

HoveRace

Bir hovercraftla hem yarışıp hemde etrafı dağıtmaktan hoşuma gider derseniz HoveRace tam size göre bir oyun olacak. Az bir para ve basit bir hovercraftla başlayacağınız oyunda kazanacağınız galibiyetler size yeni techizat ve silahlar olarak geri dönecek. Toplamda 20 araç, 12 silah, 14 techizat ve yedı tip farklı ve özel aleti içerecek olan oyunun çıkış tarihi ve dağıtıcısı henüz belli değil.

Ace Squadron beta testte

Birinci Dünya Savaşı'ndan kalma uçakları kullanacağınız oyunda yirmi kişiye kadar multiplayer olarak çarpışabileceksiniz. Ayrıca deathmatch, team deathmatch ve team competition gibi oyun tiplerinden herhangi birisini seçebileceksiniz. Uçaksavarların da olduğu oyunda başlamadan önce 10 adet eğitim görevini oynayarak bir ön hazırlık yapmanızda mümkün.

Divine Divinity

Bu oyunla ilgili dergimizde daha öncede haber girmiştik. Özellikle grafikleri bakımından Diablo'ya çok benzeyen DD'de en çok karşılaşacağımız düşmanlardan birisi de iskeletler olacak. Ölmüş savaşçıların cesetlerini tekrar ayağa kaldıran Necromancerlar tarafından üzerimize salınan bu yaratıklar aslında çok güçlü değildir. Fakat onları korkulur yapan özellikleri asla geri adım atmamaları ve sonuna kadar savaşmalarıdır. Oyunla ilgili ayrıntıları buldukça sizlere aktarmaya devam edeceğiz.

warlords:battlecryII

Ubisoft

Warlords çok eski bir strateji oyunudur. İlk çıkan *Battlecry ise bu klasiğin Heroes of M&M haline getirilmiş versiyonuydu.* Oyun bu kezde realtime strateji olarak karşımıza gelecek. Sıfırdan bir hero alıp tüm oyun boyunca geliştirdiğimiz ve böylelikle içine *roleplaying öğelerininde katıldığı* Warlords, klasik yapısının çok dışına çıkarak bir çok yeni birim ve gelişmiş yapay zeka içerecek. 12 farklı Hero ırkı ve 20 çeşit sınıf içerecek olan oyunda 100 den fazla büyü ve özel yetenekte olacak. Haritanın tüm özelliklerini kullanacağımız satratejide yükseklikler menzil arttırma açısından önem taşıyacak. *Eski oyundan farklı olarak bu kez 12 farklı taraf* olacak ev her birinin kendine has birimleri bulunacak. Birim demişken yaklaşık olarak 140 farklı tipten bahsediyoruz. Oyunu multiplayer olarak 6 oyuncu üzerinden tüm platformlarda da oynayabileceksiniz. Oyunun müzikleri ise geleneksel Kelt armonisine uygun olacak. Ayrıca her rakip taraf tıpkı Black & White'ta olduğu gibi kendisi için büyük bir yaratık yaparak ortalığın altını üstüne getirebilecek. Warlords bayağı değişmişe benziyor.





thetromaproject

Troma Entertainment

Bir oyun grubunun içtiği kahveye harcadığı paradan daha az bir bütçeyle oyun yapılabilir mi? Aslına sorarsanız *takımdakiler tecrübeliyse yapılıyormuş. En* azından Troma Entertainment'dakiler öyle olduğunu iddia ediyorlar. Tam yedi bölümlük ve onar görevden oluşan bir realtime strateji yapan grubun oyunu Almanya'da direkt olarak x-Rated grubuna girmiş. Bunun üzerine grup oyunu kesip bir tek birde çift CD'lik versiyonlarını yapmışlar. Tam 20 saatlik oyun süresi vaad edilen çalışmada tüm dünya üzerinde savaşacağız. Düzinelerce silah, uyuşturucu ve bilgisayar oyunları! içerecek olan oyunda Alman*ya'nın ünlü Rock gruplarından Nevermore'un ve Lo*ose Nuts'ın da 30 adet şarkısı olacak. İkinci CD'de ise Motörhead'den Lemmy'nin çektiği bir video klip bulunacak ki bu klibe South Park'ın yapımcıları da katkıda bulunmuşlar. Bize sorarsanız oyun, oyun dışında herşeyi andırıyor ama bakalım geldiğinde bizi eğlendirebilecek mi? Sonuçta önemli olan iyi vakit geçirmek, öyle değil mi?









SICAK HABERSICAK HABERSICAK HABERSICAK HABERSICAK HABERS

Titans of Steel: Warring Suns

Matrix Games daha önce benzerlerini oynadığımız yeni bir sıra bazlı mech strateji oyunu yapıyor. Öncekilerinden farklı olarak Star Warstaki AT-AT tipi mech'leride içerecek olan oyunda birimleri yöneten pilotlar zafer kazandıkça tecrübe kazanacak ve daha iyi savaşmaya başlayacaklar. Oyunda toplam üç Campaign olacak. Hazır gelen mech modellerine bağlı kalmak zorun da değilsiniz. İsterseniz kendi mechlerinizi laboratuvarlarınızda dizayn edebileceksiniz. Biz pek yeni bir şey göremedik ya siz? Yine de umut kesilmez.

Outcast 2: The Lost Paradise

Çok merakla beklenen oyunlardan biri olan Outcast2 hakkında minik bir bilgi kırıntısı bulduk. Oyunun ana karakteri olan Cutter Slade hakkında bir grup screenshot yayımlandı. Oyunun grafiklerindeki büyük gelişmeyi sizlere anlatmak için Slade üzerinde kullanılan poligon sayısını vermeyi uygun bulduk. İlk oyunda 850 poligon varken bu sefer 4500 poligon kullanılmış! Eh gerisini siz düşünün. İlk oyunun ne kadar başarılı olduğunu hatırlarsanız Outcast 2 için boşuna ümitlenmediğimizi görürsünüz.



thefinalcut

Arxel Tribe







Tüm sinema tarihi boyunca korkunun gelmiş geçmiş en büyük ustası kimdir? Tabii ki Alfred Hitchcock. İşte ustanın tüm filmerinden esinlenerek yapılmış bir oyun. Üstelik tamamen Hitchcock'un tekniklerinden uyarlanarak yapılıyor ve çalışmaya Universal Stüdyoları da katkıda bulunuyor. Ailesini bir araba kazasında kaybeden özel bir dedektif aynı gün psişik bir takım güçler kazanmıştır. Tam tatile çıkmak üzereyken dilsiz bir sarışın tarafından kiralanan dedektifin görevi film çekmekteyken bir anda tüm ekibiyle ortadan kaybolan kızın amcasını bulmaktır. Rastlantı bu ya, kızın amcası da bir Hitchcock fanatiğidir. Dedektifimizin doğa üstü güçleri dışında, ruhani bir yol gösterici olan Alfred isimli bir kuşta bize yardımcı olacaktır. Oyunda ustanın filmlerinden alınmış toplam 15 dakikalık kesitler de yer alacak. Oyunu yapan takımın esinlendiği filmler ise Psyco, Frenzy, Shadow of a Doubt, Saboteur, Topaz ve Torn Curtain adlı yapıtlar. Tüm oyun boyunca araştırma yapmanın dışından çatışmaya girdiğiniz ya da vurulmamak için kaçtığınız gibi sahneler de olacak. Oyunla ilgili daha fazla bilgi edinmek için http://www.arxeltribe.com ve http://hitchcock.arxeltribe.com adreslerine bakabilirsiniz.

lordsoftherealmIII

Sierra

Çok uzun zamandır bu seri hakkında hiç bir duyuruda bulunulmuyordu. Biz de artık oyunun pek satmadığını düşünmeye başlamıştık ki Impression Games ve Sierra, Lords of the Realm III için çalışmaya başladıklarını açıkladı. Önceki versiyonlar ortaçağda bir derebeyinin yaşamını ve sorumluluklarını oyuncuya yaşatabilmişti. Özellikle kuşatma sahnelerini oynamak çok zevkliydi. Çünkü oyunda bir çok kale tipi bulunuyordu ve hepsini ele geçirmek için gereken tüm kuşatma aletleri de oyuna çok gerçekçi bir biçimde adapte edilmişti. Yeni oyunda öncelikle grafikler baştan ele alınarak 3D yapılmış. Ayrıca oyunun konusu öncekine oranla çok daha sağlam bir hale getirilmiş. Artık büyük derebeyleri dışında Haçlı Seferleri, Robin Hood ve William Wallace gibi hayali ve gerçek kahramanlar, dini kullanarak topraklarını genişletmeye çalışan kilise de içine dalacağımız savaşlarda yer alacak. Yeni birimlerin eklendiğini ise sanırım belirtmemize gerek yok. Tek kişilik oyun dışında sekiz kişiye kadar multiplayer olarak oynanabiliyor. 850 ile 1350 yıllarını esas alacak LoRIII'te İngiltere, Almanya, Fransa, Normandiya, Hollanda ve Danimarka gibi ülkeler dışında Stonehenge ve Londra kulesi gibi mekanlarda kullanılacak. Bu kadar çok şey yazdık ama kötü haberi sona bıraktık. Oyun için maalesef 2002'nin son çeyreğine kadar beklemek zorundayız. Bu da oyunun çıkmasına daha çok zaman olduğunu gösteriyor. Ama Heroes of Might & Magic serisinden hoşlanıyorsanız ve daha geniş çaplı savaşları yönetmek istiyorsanız, bu oyunu beklemeye değecektir.







SICAK HABERSICAK HABERSICAK HABERSICAK HABERSICAK HABERSI

Fitznik

Önce mermilerin ve hemen ardından et parçalarının etrafta uçuşmadığı, daha sessiz sakin oyunlardan hoşlananlar için yapılan projeler bu sıralar hızlanıyor gibi. Fitz isimli ufak bir yaratığı yönettiğimiz oyunda hiç bir silahımız yok. Tek yapabileceğimiz ise etrafımızdaki eşyaları ittirerek veya aklımızı ve hızımızı kullanarak tehlikelerden kaçmak. Örneğin bize zehir fırlatan kobralardan kayaların arasına girerek ya da zarar verecek ateşlerden zıplayarak kurtulacağız. Oyun bu ay içerisinde piyasada olacak. Zeka oyunu seviyorsanız bekleyin.

Trainz

Bu tren modasını pek anlamış değiliz ama sanırız Amerika ve Avrupada bir sürü trensever bir araya gelip gayet sağlam bir kulis falan oluşturdular. Çünkü tren simülasyonları ardarda geliyor. Strategy First'te Auran ile yeni bir proje için anlaşmış durumda. Simülasyonda tren kullanmanın yanında tüm trenlerin nereye gittiğini gösteren haritalarıda görüp buna göre rota (ya da tren dünyasında ne deniyorsa onu) ayarlayabileceğiz. Trainz 2002nin ilk çeyreğinde piyasada olacak. Ayrıntı için www.virtualtrainz.com adresine bir göz atabilirsiniz.

Operation Flashpoint Gold Edition

İki ay içinde piyasaya çıkacak olan Operation Flashpoint: Red Hammer'ın da içine dahil olduğu yeni bir paket çıkıyor. Pakette orijinal Operation Flashpoint ve Red Hammer ek görev paketinin yanısıra, Flashpoint için şimdiye kadar çıkmış bütün patch dosyaları ve görevler için çözümlerin bulunduğu bir kitapçık da olacak. Ama ne yazık ki, Codemasters'ın ülkemizde dağıtıcısı olmadığından, orijinalini almak için Internet'ten başka çaremiz olmayacak. Bu da bizim ülkemizin acı gerçeklerinden biri maalesef sevgili okuyucularımız.

beachlife

Eidos Interactive

Yaz aylarının ayrılmaz dörtlüsü nedir? Tabii ki güneş, deniz, kum ve kızlar. İşte Eidos Interactive'deki arkadaşlarda öyle düşünmüş olmalılar ki tüm bunları içeren bir oyun yapmak için kolları sıvamışlar. Amacımız en çok gelir getirecek tatil mekanını yaratmak olacak. Önce ilgisini çekmeyi planladığımız tatilci kitlesini seçeceğiz. Daha sonra otel, bar, klüp, beach volley gibi kumsal aktiviteleri, *su kayağı, sörf gibi su sporları, animasyon*lar, yarışmalar gibi tatil için gerekli olan herşeyi yapmaya başlayacağız. Böylelikle tatil için bizi seçen *insanları mutlu etmeye çalışacağız*. İstersek Haiti benzeri yerler yapıp insanları romantizm ve sefa içinde yüzdüreceğiz ya da gürültülü müzik, egzotik dansçılar ve eğlenceye boğup bir İbiza mekanı yaratacağız. Tabii bunların yanında sivrisinekler, kirli su, köpek balıkları gibi felaketlerden de tatilcileri uzak tutmaya çalışacağız. 2002 yazında çıkacak olan oyun için şimdiden kafamızda planlar yapmaya başladık bile. Bize sorarsanız oyun tam Türkiye'ye göre. Zaten tatil cenneti olarak bilinmiyor muyuz?





cossacks:theartofwar

CDV







Kazaklar yeniden at koşturmaya hazırlanıyor. İlkinde *bazı önemli aksaklıklar olmasına rağmen* oynaması gayet zevkli bir oyundu. Bu yenisinde ise bakın neler olacak: Bir harita editörü, Bavyera ve Danimarka olmak üzere iki yeni ulus, Nelson *döneminden modellenmiş yedi yeni gemi tipi, ön*cekinde olmayan multiplayer modları ve bir oyuncu sıralama sistemi. Ayrıca Prusya, Avusturya, Saksonya, Cezayir ve Polonya olmak üzere beş campain ve yeni tarihi görevler. Bu kez bilgisayarın yönetimindeki uluslarla ittifak kurabileceğiz. Savaşta kullanacağımız ara yüz ve formasyonlar ise yeniden düzenlenmiş. Oynadığımız görevleri kaydedip sonradan seyredebileceksiniz.

Bu kadar çok yenilik muhakkak ki oyunu öncekinin tekrarı yapmadan daha da gelişmiş olarak sunmak. Oyuncu sıralama sistemi tabıki internetteki oyunlar için geçerli olacak ve bir lig gibi işleyecek. Yükseldikçe madalya kazanabileceksiniz. *Firma dereceye giren oyunculara mutlaka bir ta*kım promosyonlar dağıtacaktır. Meraklılarına duyurulur. Dileriz bu kadar yeniliğe gitmeden önce Cossaks'taki eski hatalarınıda silmeyi düşünmüşlerdir.

oyuntakvimi

Bu tarihler yapımcı firmaların verdiği yurtdışı piyasaya çıkış tarihleridir. Gecikmelerden bizi sorumlu tutanların kalbi itinayla kırılacaktır!!

BU AY

Alien vs. Predator 2	VIVENDI
Civilization III	INFOGRAMES
Command & Conquer: Renedage	*ELECTRONIC ARTS*
Star Wars Starfighter	LUCAS ARTS
The Sims Hotdate Expansion Pack	ELECTRONIC ARTS
Starwars Starfighter	LUCAS ARTS
Tom Clancy's Ghost Recon	UBISOFT

ARALIK 2001

Elder Scrolls III: Morrowind	BETHESDA
Imperium Galactica 3: Genesis	CDV
Operation Flashpoint: Red Hammer	CODEMASTERS
Tom Clancy's Ghost Recon	UBISOFT

OCAK 2002

Command & Conquer: Renegade	WESTWOOD STUDIOS
Cossacks: The Art of War	CDV
Empire Earth	*VIVENDI*
Medal of Honor Allied Assault	ELECTRONIC ARTS
Return to Catle Wolfenstein	ACTIVISION
Serious Sam: The Second Encounter	TAKE 2

ŞUBAT 2002

Heroes of Might & Magic IV	3DO

MART 2002

Age of Wonders II: The Wizards Throne	TAKE 2

2002 VE SONRASI

Beach Life	EIDOS
Broken Sword 3: The Sleeping Dragon	REVOLUTION
Call of Cthulu	FISHTANK INTERACTIVE
Deus Ex 2	EIDOS
Disciples 2	STRATEGY FIRST
Dungeon Siege	MICROSOFT
Freelancer	MICROSOFT
Grand Theft Auto 3	TAKE 2
Hidden and Dangerous II	TALONSOFT
Hitman 2: Silent Assassin	IO INTERACTIVE
Imperium Galactica 3: Genesis	CDV
Jedi Knight 2	LUCAS ARTS
Lords of The Realm III	SIERRA
Mafia	TAKE 2
Neverwinter Nights	INTERPLAY
Preatorians	EIDOS
Republic: The Revolution	EIDOS
Seadogs 2	EON DIGITAL
Soldier of Fortune II: Double Helix	*RAVEN*
Sid Meir's Sim Golf	ELECTRONIC ARTS
Team Fortress II	SIERRA
Unreal 2	INFOGRAMES
Quake IV	ACTIVISION
Warcraft III	BLIZZARD

BLACK & WHITE

creature isles

Ve oğlumuz baba oluyor

Bir bilgisayar için duygusal ilişkiler artık çok da ulaşılması güç şeyler değil. Black & White yine bir ilki gerçekleştirerek bilgisayar oyun dünyasına "Büyütülen ve seven varlık" kavramlarından sonra bunları tamamlayıcı, "Kadın" ve "Eş" kavramlarını da getiriyor. Bu fikir aslında yapımcıların başından beri aklındaymış. Fakat oyuncuları önce yönetme ve öğretme öğelerine alıştırıp sonradan duyguları katmak daha mantıklı gelmiş. Ne de olsa oyun dünyasının alışık olmadığı bir tür. İki farklı cins arasındaki ilişki bir bilgisayar oyunu için ilk başta çoğunuza şaşırtıcı gelebilir ama Black & White tamamen canlı doğası üzerine kurulmuş bir yaşam simülasyonu olduğundan bu hiç de yabancı gelmiyor.

Geliştirilme aşamasında ortaya bir çok fikir atılmış. Bunlardan oyun için uygun görülenler benim kanımca devrim niteliği taşıyor. Esasında ortada özel olarak geliştirilen bir motor veya değiştirilen bir sistem yok. Black & White hala ilk çıktığı zamanki gibi radikal. Kendine has motor ve sistemine sahip. Sadece yapay zeka için bir kaç kod daha yazılarak iyileştirilme yapılmış. Fakat asıl zenginlik ayrıntılarda gizli. Senaryo ve olanakları geniş düşünebilmek ön plana çıkmış. Tabi bunların hepsinin arkasında Peter Molyneux var. Zaten ECTS'de kendi yaptığı açıklama ile de bunları bir kez daha gözler önüne koydu.

Duygusallık hayatın bir parçası

Bu inceliklerin neler olduğuna gelince; Tyke kavramı oldukça yeni bir fikir. Kısaca açıklamak gerekirse Tyke, oyun sırasında yaratığınızın bulacağı bebek yaratık. Sizin yaratığınızı yetiştirmeniz gibi, yaratığınız da bulduğu bebek Tyke'ı yetiştirecek ve kendine benzetecek. Tabii bebek dişi yaratığın ilgisini çekecek ve onun davranışları dişi yaratığın kalbini fethetmek için de çok iyi bir seçim olacak. Karşınıza çıkacak ilk Tyke bir tavuk olacak ve aynı sizin yaratığınızın geliştiği gibi bir yetişme aşamasından geçecek.



Bir diğer ayrıntı sizinle aynı yola baş koymuş büyük timsahın sizi engellemeye çalışması. Bu da dişiye giden yoldaki büyük engellerden biri. Bunu aşabilmek için yaratığınızın hem timsahtan daha üstün basan bir kişiliğe sahip olmasını sağlamalısınız, hem de dişiyi timsahtan daha fazla etkilemesini sağlamalısınız. Entrika yeteneğinizi burada konuşturup önce timsahın gözüne girip daha sonra onu arkadan vurmaya kadar bir çok kombinasyon

TAHMİNİ ÇIKIŞ TARİHİ 03. 2002

Tür • Strateji

Yapım • Lionhead

Dağıtım • Electronic Arts

Bize Göre • Ne olursa olsun karşı cinsi idare etmek zordur. Bakalım bu konu yeterince gerçekçi ortaya konulacak mı?







Ve işte bebeğinizle ilk karşılaştığınız an. Nasıl da cin gibi bakıyor öyle değil mi?



"Bak evladım, bütün bu araziyi dedene zamanında hediye etmişler de kabul etmemiş." "Hade len!"



"Baba! Ben nasıl dünyaya geldim?" "Bak evladım, ben bir maymun olarak, eeeee... Neyse boşver."

yapabilir, gerçek bir duygusal üçgen içinde bulunabilirsiniz. İlk oyunun yapay zekası bunu kaldırabilecek kadar güçlü mü emin değilim ama ilk oyunda bu kadar kompleks olaylar gelişmiyordu. Eğer bu genişleme paketi bunu yapabilecek gibiyse son zamanlarda gittiğim Artificial Intelligence filminden biraz daha fazla etkilenmem gerekiyor. Davranış kabiliyeti olan bir oyun bilgisayar dünyasını nerelere götürebilir bir düşünsenize!!

Timsah ve dişiyi etkilemek için gereken 25 civarında quest olacak. Bunların bir kısmı mini oyunlar şeklinde olacak. Yoğun duygulardan sıkılmış olmanız gibi bir ihtimal olmasın diye konulduğunu tahmin ettiğim bu oyunlar Creature Isles'ın eğlencesi olacak. Örneğin bunlardan biri adanın bir ucundan diğerine kadar uzanan bir bowling. Bir diğeri verilen hedefleri bir mancınıkla vurmanızın istendiği bir oyun. En eğlencelisi gibi görünen de Jedi Knight ile dalga geçen bölüm, diğer yaratıklarla savaşma. Hatta bu bölüm için özel Jedi güçlerine bile sahip olacaksınız.

Sıra geldi teknik olarak genişleme paketinde nelerle karşılaşacağımıza. Genişleme paketi ve hemen arkasına çıkacak olan ilk patchle Black & White makinenizde çok daha sorunsuz çalışacak. Gerçekten de ilk oyunun en büyük sorunlarından biri programsal hatalardı. Diğer bir teknik detay görüntüyle alakalı. Grafik motoruna bir kaç yeni kod eklenmiş. Bunlar yeni nesil Nvidia kartlarının getirdiği yeni kabiliyetleri desteklemek amacıyla konuluyor. Bunun dışında yeniler öncelikle olmak üzere karakter model ve animasyonları konusunda derin çalışmalar yapılıyor. Mini oyunlardan birinde patlama efektleri kullanılması gerekiyor diye oyunun efekt konusundaki yeteneği arttırılmış. Yani anlayacağınız heme herşeye el atılmış.

Artık oyunların da...

Esasında yazının başından beri sizden gizlediğim bir ayrıntı var. Buna son kısımda yer ayırmak istedim çünkü baştan sizin özellikle aranızdaki Black & White hayranlarının dağılmasına sebep olabilirdim. Şimdi açıklıyorum. Creature Isles aslında Black & White 2'ye geçiş aşamasında bir proje. Serinin ikinci oyunu tamamen ilkinden farklı olacak ve bunun temelleri ilk olarak bu genişleme paketinde denenecek. Bunun sonucunda da ikinci oyunun nasıl olması gerektiğine karar verilecek. Tabii şimdiden elimizde ikinci oyun hakkında da bilgiler var.

Sanırım en etkileyici nokta ikinci oyunun biraz biraz real-time strateji elementleri içerecek olması. Öncelikle size bağlı halkın bağlılığı azalacak. Teknoloji geliştiği için artık halkınız diğer halklarla kendi başlarına savaşlara girebilecek ve sizden eskisi kadar etkilenmemiş olacaklar. Kendi yaşadıkları alanı belirlemek için duvar yapabilecek, daha da geliştirilmiş yapay zekalarıyla kendileri için yararlı eşya ve silah üretebilecekler. Halkınızın sizden kopması veya size bağlı olması sizin onları ne kadar yönetmek istediğinize bakacak. Yani onların yaşayış tarzına isterseniz dokunmayabileceksiniz. Bunun dışında sonunda oyunun multiplay özellikleri geliştiriliyor. Bu konuda büyük adımlar atılıyor. İlk meyvelerini sanırım Creature Isles'da görebileceğiz. Yine ikinci oyun için yapılan büyük planlardan biri de oyunu konsol makinelerine uyarlamak. Bunun zor olduğunu düşünsem de bu takımın herşeyi yapabileceğine inanıyorum. Anlaşılan yeniden tanrı olarak başrole çıkacağız. Utangaç bir gencin masum aşkını yaşayışını kontrol etmeye çalışacağız. Kim bilir belki kendimize de bir pay çıkartırız.

«Sizin yaratığınızı yetiştirmeniz gibi yaratığınız da bulduğu bebek Tyke'ı yetiştirecek ve kendine benzetecek.»

Onur Bayram | onur@level.com.tr

silent assassin hitman 2

Kim bilebilirdi ki katiller botanik bahçesinde yetiştiriliyor...

Zaman yavaş yavaş geride kalıyor ve zamandan geriye de sadece yer edenler akılda kalıyor. Geçtiğimiz sezonun akılda yer eden action oyunlarını saymaya başlarsanız içinde elbet Hitman: Codename 47 gelecektir. Değişik kontrol sistemi, çok fazla kusuru olmayan grafikleri ve sürükleyici konusuyla Codename 47 gerçekten ödüle değer bir oyundu. Başarı her zamanki gibi kamçı oldu ve Eidos, Ekim başlarında Hitman 2: Silent Assassin'i duyurdu. Ama bu sessiz duyuruşun arkasında da oldukça kısıtlı bilgi verildi. Gönül isterdi ki size Hitman 2 gibi hit olması muhtemel bir oyun hakkında sayfalarca bilgi vereyim fakat zaman itibariyle bunu gerçekleştirmem mümkün değil. Daha fazla bilgiye sahip olunca ilk işim bu olacak.

«Oyunun hikayesini profesyonel bir yazar, müziklerini ise Budapeşte Flarmoni Orkestrası yapıyor.»



Alabildiğince geniş mekanlarda bile grafik motoru netliğinden ödün vermeyecek.

TAHMİNİ ÇIKIŞ TARİHİ	11. 2002
Tür • Aksiyon	
Yapım • IO Interactive	
Dağıtım • Eidos	
Bize Göre • Çok sağlam şeylerden çok basitmiş gibi bahsediyorlar. Acaba gerçek kozlarını duyurunca neler olacak?!	

Tabancaların patladığı bir yerden..

Gelelim eldekilere. Hitman'e biz görmeyeli neler oldu? Hitman silahlarını bırakmış, heyecandan uzak bir botanik bahçesinde çalışıyor. Bu bahçe Sicilya'da bir manastırın bahçesi. Yanında Peder Vittorio var. Belki de aile diyebileceği tek bir kişi. Peder Vittorio Hitman'le uzun süre günah çıkarma seansları düzenlemiş ve Hitman'i en sakin konumuna getirmiş. Anlayacağınız oyun başladıktan sonra uzunca bir süre asıl konuya gelemeyeceksiniz. Onu eski günlerinde görmek ancak Hitman'in bir katil olarak kullanıldığının farkına varmasıyla olacak.

Hikayenin yazılması için bir önceki oyunun profesyonel yazarına başvurulmuş. Ona hikayedeki düzeltmeler yaptırılmış ve hikayenin gereksiz gözükebilecek yerlerindeki sıkıcılık giderilmiş. Öyle ya bazen oyunlar anlamsız derecede sıkıcı olabiliyorlar. Bu konuda iyi bir seçim yapılmış. Fakat ilerde oyun için yapılan diğer şeyleri görünce daha çok şaşıracaksınız.

İlk oyunun en önemli eksiği kaydetme özelliğiydi. Oyunun isteğiniz yerinde kaydedememe ilk başta geliştirici takıma zorluk için bir ön aşa-







ma gibi gelmiş fakat hem olayın mantığa kavuşması açısından hem de Hitman 2'ye daha uygun olacağından ikinci oyunda istediğiniz yerde save seçeneği kullanabiliyorsunuz. Bunu dengelemek için belli sayıda save seçeneği verileceğini de eklemeden geçmeyeyim.

Diğer bir değişiklik oyunun oynanış perspektifinin değişmesi. Konsol versiyonları için oyun yine üçüncü şahıs gözünden oynanacak ama PC versiyonu için oyuna birinci şahıs seçeneği de konulması bekleniyor. Konsolda gamepad için pek de uygun olmayan FPS perspektifi PC için iyi bir alternatif olabilir.

Botanik bahçesine..

Bunlardan başka ufak tefek eklentiler de var. Geliştirilmiş eşya çantası, bölüm sonlarındaki alışverişler, sıralama sistemi, multiplay seçenekleri ve geliştirilmiş oyun motoru bunlardan bazıları. Kullanılan silahlarda da biraz çeşitlenme görülüyor şimdilik. Ateşli silahlar yerine kloroform, zehirli oklar, ses bombaları alternatif olacak. Tabii ateşli silahlardan vazgeçme gibi bir şey söz konusu değil. Bir de gece görüş gözlüğü, lazer işaretleyiciler, kilit açacakları ve kameralar gibi yeni eşyalar da var.

En etkileyici kısmı yine sona sakladım ki yazıyı sonuna kadar okuyanlara ödül olsun diye. Yapımcılara oyunun müzikleri ile ilgili sorulan bir soruda yetkilinin verdiği cevap benim ağzımı açık bırakmaya yetti. İlk oyunun soundtrack'ini yapan Jesper Kyd, ikinci oyun için de bunu yapmayı kabul etmiş. İlk oyundaki hareketli ve sert müziğin üstüne bir de kendisi de hafif birşeyler ekleyecekmiş. Bunun için aranjman yapmış ve Budapeşte filarmoni orkestrasıyla kayıtlara başlamış. 50'si ses olmak üzere 110 kişiden oluşan orkestranın ilk yolladığı örnekler çok iyiymiş!

Son olarak Hitman'e film teklifleri geldiğini ama dizi olarak çekileceğini de duyurayım da kısacık yazıda sizi paralize etmiş olmaktan gurur duyarak yatağıma doğru ilerleyeyim. İyi geceler...

Onur Bayram | onur@level.com.tr

ZOO TYCOON™

Hep yavru bir panda mı beslemek istemiştiniz? Ya da banyonuzda bir su aygırı olmasını mı isterdiniz?

İşin bunaltıcı ve yorucu havası, okulunuzun sıkıcı ve binbir rüya görmenizi sağlayan desleri, veya evdeki huzursuzluklardan arada bir uzaklaşmak ve beyin kıvrımlarınızla ruhunuzdaki coşku arasını tamamen doldurmuş gri dumanlardan arınmak için arada farklı ve iç açıcı şeylere yönelirsiniz. Tatile gider, tiyatro izler, parande atar, karşı cinsin peşinde koşar, müzik yapar, rüzgar sörfü öğrenirsiniz. İhtiyaç duyulan yegane yaratık, size yaşadığınızı hissettirecek olandır. Aynı soğuk havada ağzınızdan çıkan sıcak nefesin dumanının hala yaşadığınıza dair bir kanıt olması gibi tutkularınızın sözcüklenmiş kısımlarıdır bunlar. Lafların kısası, değişim yazılı bir şarttır hayata.

Küçük hayat, elektronik dünyalarda ise durum pek farklı değil, değişik tatlar ise bir hayli makbüldür. Oyun sanatının bu konudaki en ödüllü serisinin, Tycoon serisinin, vahşi ve eğlenceli başka bir temsilcisi ise hemen aşağıdaki satırlarda perdenize konuk olacaktır Level halkı.

Tycoon ismi çoğu oyuncu için her tarafta uçusan mermiler, kan sesleri ve çığlık kokuları arasında, çölde soğuk su testisi niyetine ferahlatıcı ve bir o kadar da eğlendirici bir etki yapar. Roller Coaster Tycoon'la başlyan fırtına bilimum Tycoon'la devam etmiş (Pizza, Business, Political, Airport, Child Slave Labor....); ama çok azı gerçekten başarılı ve sürükleyici olabilmişti. Halbuki bence hepsi çok güzel düşünülmüş ve oyun dünyasının yaratıcı üyeleriydi. Şimdi ise çok sağlam bir firmanın (Microsoft) yine iyi düşünülmüş ve son zamanların en eğlenceli oyunu olacağına inandığım Zoo Tycoon'uyla karşı karşıyayız!



Hayvancıklarınıza mutlu olabilecekleri bir habitat sağlamak çok önemli.

Fil, zürafa, karınca yiyen

Adından anlayacağınız gibi bir hayvanat bahçesi kurma üzerine olan oyunla bir hayli zaman geçireceğiz gibi gözüküyor. Oyun başlangıçta etraftaki diğer başarılı Tycoon oyunlarına çok benzer bir alt yapıyla, yani kolay bir ara birimle geliyor. Oyun içinde yine diğer Tycoon oyunlarındaki gibi bir sürü karar vermeniz gereken yer olacak, ama hiç biri (hatırlayın) "bir parça kusmuğun üzerine tıklayıp özel temizlik görevlisi çağırtma" kadar da detaylı olmayacak. Ama yine de müşterilerinizin mutluluğu için gösterdiğiniz çabanın en az iki katını da hayvanlarınızın mutluluğuna harcayacaksınız. Mekanlarını dizayn ederken milyonlarca ayrıntıyla veya sorunla uğraşacaksınız. Kafesin büyüklüğü apayrı bir sorun olacakken bir de içine yerleştireceğiniz bilimum atraksiyon başınıza bela olabilecek. Ne gibi mi? Koyacağınız yeşil alan veya karlı alanın azlığı/çokluğu, yükseklik ayarları, yapay göller, kayalık ve ağaçlık miktarı gibi daha bir çok etken hayvanlarınızın mutluluğunu birinci dereceden etkiliyor olacak. Yani bu durumda geniş bir hayvan kültürünüzün olması gerekiyor.. mu? Elbette hayır, çünkü ihtiyacınız olan tüm bilgi hayvanlara sağ tuşla kliklediğinizde karşınıza gelen çok güzel dizayn edilmiş menüde var. Yetiştirebileceğiniz 40'tan fazla hayvan, (ve aynı Sim Coaster'daki gibi bazılarını ancak ilerledikçe ve senaryoları yaptıkça elde ede-











«Oyunu oynamaya devam ettikçe göreceksiniz ki, olay sadece kafes dizaynı ve hayvan yerleştirmekten ibaret değil.»

bileceksiniz) ve 60'dan fazla bina var. Bu hayvanlar bir çok iklimden ve ortamdan geldiklerine göre gerçekten de az önce belirttiğim gibi her biri hakkında detaylı bilgiye sahip olmazsanız mutlu olamıyorlar (ve inanın mutsuz hayvanlarla dolu bir hayvanat bahçesini yönetmek hem sizin açınızdan hem de ziyaretçileriniz açısından bir hayli sorunlu bir iş). O yüzden hayvanların üzerine bastığınızda çıkan bilgileri dikkatli okumalı ve hayvanlarınızın uyuma, yeme, oynama gibi alışkanlıklarını nasıl yaptığını iyice öğrenmeli ve binalarınızı ona göre dizayn etmelisiniz (hatta eğer bebek hayvanlar istiyorsanız bir kafese kaç erkek kaç dişi koymanız gerektiğini falan da burada öğreneceksiniz). (ayrıca inanın sırf buradaki bilgiler sayesinde kültürünüze kültür katacak, hayvanlar dünyasında yeni bir adım daha atıp nirvanaya biraz daha yaklaşacaksınız)

Aslan, kaplan, koç

Tabii iş sadece hayvanları yerleştirmekle bitmiyor, hayvanlara bakacak görevlileri, ve parkın diğer yerlerinde çalışacak insanları özenle seçmelisiniz ki, hayvanlarınız ne aç kalsın, ne hastalansın. Bu arada bu devirde bir su aygırını beslemek kaça patlıyor haberiniz var mı? Yok tabii ve bu yüzden hayvanlarınızın yiyecekleri için de bir hayli masrafta bulunmanız gerekecek. Bu parayı ise elbette bir kaç yolla toplayabilirsiniz. Bunların en önemlisi parkın giriş ücreti. Eğer sevgili şehir halkını kapıdan içeri sokmaya başarabilirseniz, artık bir çok şekilde cüzdanlarını hafifletmeye çalışabilirsiniz. Yiyecek satan yerler, hediyelik eşya dükkanları, veya eğlenebilecekleri diğer çeşitli mekanlar müşterileriniz için hoşça vakit, sizin için ise benim bunu yazdığım sıralarda bir tanesi 1650000TL olan yeşil kağıtlar demek olacak.

Oyunu oynamaya devam ettikçe göreceksiniz ki, olay sadece basit bir kafes dizaynı ve hayvan yerleştirmekten ibaret değil. Bu eğlenceli gözüken iş kimi zaman ilginç sahnelere neden olabilecek çünkü. Mesela eğer maymunların kafesine eğlenmeleri için akıllıca davranıp ağaçları yerleştirirseniz, hayvancıkları mutlu edeceksiniz, ama bu ağaçları kapıya çok yakın yerlere koyarsanız ziyaretçileriniz boş maymun kafeslerine bakarak fıstıklarını zürafalara atmayı deneyeceklerdir. Aynı şekilde kızgın ve sinirli bir aslan büyük baş belası olabilir. (hayvanın kafesinden kurtulup etraftakilere saldırışını, ziyaretçilerden birini kapıp havalara kaldırmasını ve çığlık atanları bizzat gözlerimle gördüm.) Uzun lafın kısası bir gözünüz hep kafesin içindeki yaratıkların üzerinde olacak, özellikle de tehlikeli olanların üzerinde...

Oyunda çok canlı bir dünya olacağından animasyonlar da tabii ekstra bir önem taşıyor. Hayvanlarınızın bir çok yapabileceği olacaken (dolaşmak, dinlenmek, dövüşmek, saldırmak, uyumak...) parkınızı dolaşan ziyaretçiler de gezinecek, hayvanlarınızı gösterecek ve hayvanlarla daha yakın ilişkilere girmeye çalışacak. 1024 x 768 şimdilik gözüken en yüksek çözünürlük ve artık neredeyse tüm Tycoon'larda olan zoom özelliğinin olduğunu da belirtmek lazım.

At, gergedan, karga

Oyun komplikelik bakımından olağanüstü basit gözüküyor ve bu konuda hayatında hiç Tycoon oynamamış insanları bile rahatlıkla sanatının içine çekebiliyor. Sonuç itibariyle Zoo Tycoon, ilginç bir oyun türünün güzel düşünülmüş fikirlerinden bir tanesi. Arkasındaki firmanın da Microsoft olduğunu düşünürsek, hiç kimsenin hayal kırıklığına uğrayacağını zannetmiyorum.

Gökhan & Batu | Gokhab@level.com.tr



Blue Fang Games, Boston'da kurulmuş yeni bir firma. Yeni olmasına kanmayın sakın, çünkü eski Papyrus Design Group ve Sierra Online çalışanlarının kurduğu şirketin başındaki iki insane, Adam Levesque ve John Wheeler, oldukça başarılı bir seri olan NASCAR Racing'in yapımını yürütmüşlerdi. Blue Fang Games'i Temmuz 1998'de kuran ikili, küçük çekirdek bir ekibe sahip. Bu isim altında üzerinde çalıştıkları ilk oyun olan "Zoo Tycoon" 2001 yılının sonuna kadar piyasaya çıkacak.
Blue Gang Games'e Internet üzerinde **http://www.bluefanggames.com** 'dan ulaşabilirsiniz.

TAHMİNİ ÇIKIŞ TARİHİ **11. 2001**

Tür • Strateji

Yapım • Blue Fang Games

Dağıtım • Microsoft

Bize Göre • Tycoon oyunlarının iyi olanları her zaman oyuncuların göz bebeği olmuştur. Hemen herkesin sevdiği en az bir Tycoon oyunu vardır. Ve sanırım bu listeye bir tanesi daha eklenecek.

Myth III
THE WOLF AGE

İlk iki oyunun açtığı yoldan, yeni bir firma ile bu sefer efsanenin başlangıcına gidiyoruz.

Sene 1997; Real-Time strateji oyunları piyasayı ele geçirmiş durumda. Birkaç tanesi hariç çoğu kötü kopyalar veya başarısız denemeler. Tam bu sırada Bungie firması Myth: The Fallen Lords adında farklı bir RTS çıkarıyor. Myth, türdeşlerinin aksine nefes almadan kaynak toplamak ve birim üretmek yerine, oyuncuların olayın taktiksel yönüne odaklanmasını sağlıyor. Ne yapıp edip, emrinizdeki birliklerle bölümün sonunu getirmelisiniz (adamlarınız belli sayıda olduğunu ve her seferinde destek kuvvet gelmediğini de hatırlatmak gerek tabii). İlk başlarda 3D araziye ve dinamik kamera sistemine alışmak güç olsa da ilginç hikayesi ve kendine özgü oynanabilirliği ile Myth kendine hemen bir hayran kitlesi oluşturmuştu. Belki Myth hakettiği ilgiyi görmemişti ama aldığı olumlu eleştiriler Myth II: Soulblighter'ın çıkması için yeterliydi. Bu devam oyunu orijinaline kıyasla çok daha iyiydi. Hikaye oturmuş, oynanabilirlik sorunları çözülmüş ve eksikler giderilmişti. Soulblighter, Myth hayranlarını oldukça tatmin etmişti. Daha sonra Bungie, Microsoft tarafından satın alınınca, seri Gathering of Developers koalisyonuna geçti ve oradan da Mumbo Jumbo Studios'un kucağına düştü. Myth'in kısa geçmişi kabaca böyle ama geleceği daha uzun gözüküyor.



Geçmişe bir yolculu

Myth III: The Wolf Age, serinin bir önceki oyunu olan Soulblighter'ın bıraktığı yerden değil de ilk oyunun 1000 yıl öncesine, dünyanın bölgeler halinde olduğu, Trow ve Myrkridia medeniyetlerinin aralıksız saldırılarına maruz kaldığı bir döneme gidiyor. Hikaye efsanevi kahraman Connacht üstüne kurulu. Belki bu ismi ilk iki oyundan hatırlayabilirsiniz çünkü Connacht isminin geçtiği birçok savaştan bahsedilmişti. Ayrıca Soulblighter'ın Connacht'ın ordusunda Damas adında bir yüzbaşı olduğu günlere de geri döneceksiniz (hatta neden bir "Fallen Lord"a dönüştüğünü bile öğrenmeniz mümkün olabilir). Yani kötü karakterler daha henüz kötü olmamış, aydınlığın yanında yer alıyorlar (Shivers da Ravanna olmuş).

'Kurt' çağında gidişat pek de iyi değil: Myrkridia ortalığı kasıp kavurmakta, kan gövdeyi götürmektedir. Bu çağın medeni türleri olan insanlar ve dwarflar kendilerine ait olanı geri almaya karar verir; artık dur demenin vakti gelmiştir. Kötülüğün midesine inme veya sabahleyin kafasız bir şekilde uyanma (daha doğrusu uyanamama) korkusuna bir son vermek için kolları sıvıyor ve Myth III ile Connacht önderliğindeki ordularımızın başına geçiyoruz. Connacht'ın maceralarını yaşarken aynı zamanda onu bekleyen korkunç kadere de şahit oluyoruz.

Yeni grafik motoru

Serinin bu son oyunundaki en büyük gelişmelerden biri grafik motorunun yenileniyor olması. Aslında oyun temelde Myth II'nin motorunu kullanıyor ama olayın grafik yönü tamamıyla baştan yazılmış ve oyuncu eleştirileri dikkate alınarak yapay zekada belirgin değişiklikler yapılmış. Örneğin artık ağaçlar ve yeşillikler rüzgarda zarif bir şekilde salınıyor ve patlamalarda diğer her şey gibi onlar da savruluyor. Ayrıca su içeren her şey yarı saydam olacakmış; nehirlerde yüzen balıklar bile görebilecekmişiz. Başka bir detay da dökülen kan bundan sonra tepelerden süzülecek ve hatta çukurlarda birikip kan havuzcukları oluşturacakmış.

Ve Myth eski karanlık havasını korumakla beraber artık tamamen 3D; arazinin yanı sıra ka-

TAHMİNİ ÇIKIŞ TARİHİ **12. 2001**

Tür • Real-Time Strateji

Yapım • Mumbo Jumbo Studios

Dağıtım • Take-Two Interactive

Bize Göre • Yepyeni grafikleri ve karakterleri ile Myth III kaçırılmaması gereken bir strateji oyunu olacak.











rakterler ve diğer hareket eden her şey birer 3D model. Her karakter 400-500 poligondan oluşmakta. Tabii Tron Iron Warrior (oyundaki en güçlü karakterlerden biri) gibi dev karakterler için bu sayı 800-1000 arasında değişiyor. Karakterler, Ritual Entertainment'ın Heavy Metal: FAKK 2 ve American McGee's Alice için kullandığı 'Tiki' iskelet animasyon sisteminin gelişmiş bir versiyonu ile modellenmiş. Myth III sisteminizin saniyede oynatabildiği maksimum kare oranını hesaplıyor ve sonuca göre poligon miktarını ölçekliyor. Bu da performans kaybı olmadan ekranda birçok birimi çarpışırken görebileceğimiz anlamına geliyor. Animasyonlar ise çok daha düzgün ve gerçekçi; her birimin ortalama 13 farklı hareketi var. Oyunu etkileyici kılan bir başka özellik de dokulara gösterilen özen ve inanılmaz detay miktarı. Biraz zoom yaparak kimin ne giydiğini kolayca görebiliyorsunuz. Tanıdık simalar zaten hemen kendilerini belli ediyor: Heron Guard, Soulles, Ghol'lar, Dwarf'lar ve okçular.

«Artık dökülen kan tepelerden süzülecek ve hatta çukurlarda birikip kan havuzcukları oluşturacak»

Bazı birimler yeniden tasarlanmış; örneğin Wight'lar artık daha şişman ve tabii ki daha iğrenç. Ayrıca bazı yeni birimlerle de tanışıyoruz: Eli baltalı ve demir ustası Dwarf'lar, Myrkridialı devler ve büyücüler, Oghre adında Trowlu yeni bir köle birimi ve Şaman Ghol'lar bunlardan bazıları. Artık Dwarf karakterinin oyunda çok daha önemli bir rolü var. Bombalamanın yanı sıra elindeki devasa balta ile önüne gelen her şeyi parçalara ayıracak. Demir ustası (smithy) Dwarf'lar yakın çarpışmalar için kocaman bir çekiç ve herkesin favorisi alev silahını taşıyacak. Burnuma şimdiden yanık kokuları gelmeye başladı. Şaman Ghol'ların 'Savage Wind Dream' büyüsü de oldukça etkili. Bir hedef nokta seçiyor ve büyüyü yapıyorsunuz. Çevredeki her şey (vücut parçaları, silahlar, kayalar...) havalanıp, hedef noktaya düşüyor ve bir hortum yaratarak, ne var ne yoksa dağıtıyor. Yani tam bir şenlik! İşin ilginç yanı, ölü sayısı arttıkça hortumdaki ceset miktarı artıyor ve tabii hortumun gücü de! Her ne kadar ihtiyaçları varmış gibi gözükmeseler bile Trow'lara da destek kuvvetler eklenmiş. Trow Priest (daha ne numarası olduğunu bilmiyoruz) ve Trow Iron Warrior. Evet doğru duydunuz! Elinde kocaman eski bir balta ve demir bir zırh giymiş olan bir Trow'dan bahsediyoruz. Son olarak da tamamıyla yeni bir karakterimiz var: Spider Cultist. Bu ucubeler, örümcek tanrısı Sykrosh'a tapıyor ve diğer her şeyden (siz de dahil olmak üzere) nefret ediyorlar. Acayip hızlı bir şekilde hücuma geçebiliyorlar; genellikle bombacı bir Dwarf gibi takılan bir büyücüleri oluyor (tabii şirin örümceklerini de unutmamak gerek).



Her yer kana bulanacak

Myth III, oldukça iyi tasarlanmış haritalara sahip. Alabildiğine uzanan pastoral açık alanların (çöllere bile düşüyorsunuz) yanı sıra iç mekanlara da bir hayli özenilmiş. Dinamik ışıklandırma ve yumuşak gölgeler mekanların tanımlanmasını sağlayan iki önemli unsur. Mağaralar, kaleler ve anıt mezarlarda yoğun bir detay hakimiyeti var. Bu sefer duvarları yıkarak gizli geçitlere ulaşmak söz konusu ama şart değil. Aynı oynanabilirliğe devam; yine kaynak yönetimi gibi dertlerimiz yok, birlik formasyonuna ve savaş taktiklerine odaklanıyoruz. Arayüz hemen hemen aynı; enerji ve mana çubukları artık dikey olarak birimlerin yanında yer alacak. Görevler genellikle eskort ve savunma ağırlıklı. Tabii yine 'bul ve yok et' görevleri ve meydan savaşları mevcut. Evet Myth III, 42 birim, 25 görev, multi-player modu (Bungie.net) ve bir görev editörü ile bizi beklemekte. Eğer daha önce Myth oynadıysanız ve beğendiyseniz, The Wolf Age'i de kesinlikle almak isteyeceksinizdir. Diğerleri ise bence en azından denemeli. Savaş pek yakında başlıyor!

Güven Çatak | guven@level.com.tr

evil twin

cyprien's chronicles

Bu sapanla kuş değil yaratık vuracaksın yavrum...

Şöyle eskilerden bir muhabbet açayım size. Eskiden oyun dünyası ne kadar da *saftı değil mi? Şirin kahramanlar oraya buraya* zıplayarak halkalar toplar biz de onları bu derece iyi yönlendirebildiğimiz için mutluluk içinde ekrana bakardık. Tabii hırstan kırdığınız joystick'leri burada hatırlarsanız muhabbet pek de hoş devam etmeyebilir! Uslu olun ki biz de saf oyunlarımıza geri dönelim. "2D Zıplama" olarak da ad*landırılabilen bu oyunlar platform dediğimiz türü* oluşturuyordu. Evet evet, hepimiz çok eğleniyorduk. Fakat ben bu türü en son Prehistoric 2 zamanlarında terkettim ne yazık ki, arkamda bir dolu anıyla. Ama istem dışı bir hareketti bu. Ortam beni buna zorlamıştı. Neymiş efendim, 3D çıkmış, o daha güzelmiş. Onunla platform oynamaya gerek yokmuş. Zaten gerçek gibi FPS oynanıyormuş. Bu yazıyı okuyan sizlere sorabilsem çoğunluğun platform oyunlarını oynamaktan zevk aldığını göreceğime eminim. Böyle bir ortamda neden platform oyunları geri gelmesin ki? Hem madem herkes 3D sevdasında, neden bu oyunlar 3D olmasın ki?



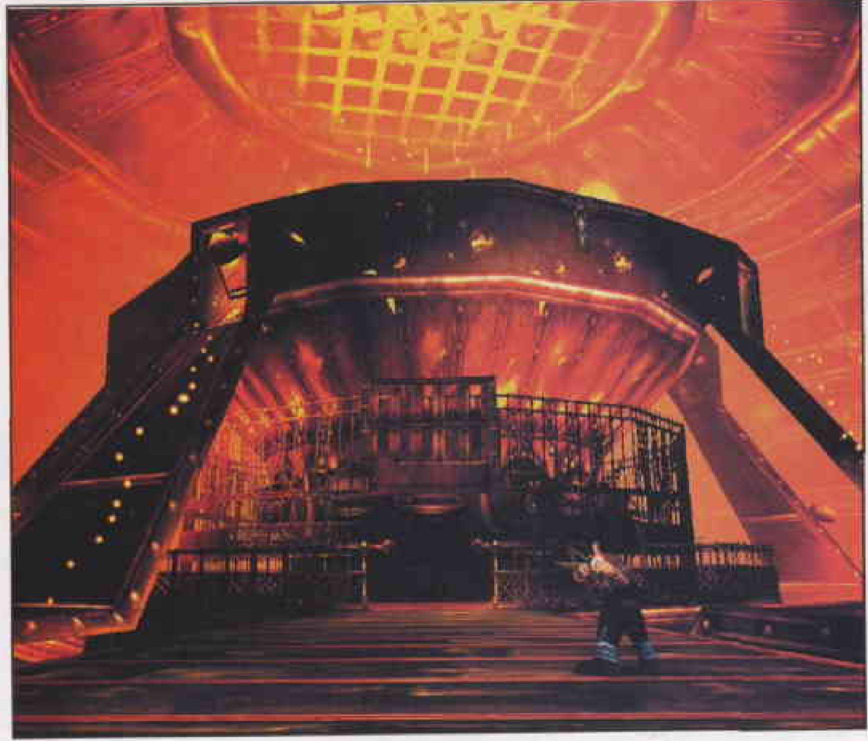
Çocuk olmak da zor

Başlıkta ismini gördüğünüz Evil Twin işte bunu yapıyor. 3D çizilmiş sınırsız bir masal dünyasında hoplayıp zıplayabilmenin zevkini yaşatıyor. *Yalnız sınırsız masal dünyası alışılmışın* dışında bir kavram içeriyor. Masallar biraz kabus şeklinde de olabilir mi? Evil Twin'de biraz olabilir. Konumuz, Cyprien ile birçok başka çocuğun "ev" olarak bildiği harap bir yetimhanede başlar. Cyprien'ın yetimhaneye gelmesinin sebebi kısa bir süre önceki doğum gününde annesi ve babasının beklenmeyen ölümüdür. Yetimhanedeki diğer çocuklar Cyprien'a doğum günü nedeniyle bir sürpriz parti düzenlemeye karar verir. Ama bu heyecanı kaldıramayan Cyprien hışımla odadan çıkarak diğer çocukları şaşkın bir halde ortada bırakır. Birkaç saniye sonra Cyprien'in çıktığı odaya bir fırtına dalar ve ahtapot kolları *olan bir yaratık, hepsi esrarengiz bir biçimde* ortadan kaybolana dek, içerde kalan çocukla*ra saldırır.* Bütün bunlar olurken, Cyprien, Lenny adında bir konuşan ayı şeklindeki hayali arkadaşıyla yüzleşir ve ona artık onun gibi karakterleri kafasında yaratan bir çocuk olmak istemediğini söyler. Bundan sonra da Cyprien yetimhaneden çıkarak, garip, düş gibi bir dünyaya taşınır. Bu dünyada binalar yırtık bezdendir, gökyüzü gri bulutlarla kaplıdır ve her köşe başında garip yaratıklar sana saldırmak için tetikte beklemektedir. Kabus dolu masal dünyası işte böyle oluyor.

İçeriğin tam olarak ne olacağı sorusu bu etkileyici gibi gözüken konunun arkasından illaki gelecek. Bunu bildiğim için hazırlıklıyım ve size cevabı veriyorum. Adventure elementleri kullanan, yarı çarpışma, yarı bulmaca çözümü dolu bir platform. Hem de karaktere önem veren bir platform. Yani karakter özellikleriyle oynayabileceğiniz bir arabirime sahip. *Bu değişikliklerle* Cyprien'i 100'ün üzerinde değişik şekilde tasarla*yabilirsiniz.*

Masal dünyasına girerken ufak bir çocuğun ne gibi bir silah kullanabileceğini hayal edebiliyor musunuz? Sapan, evet ufak bir sapan. Bundan başka birşeye de ihtiyacınız olmuyor zaten. Ama ufak olduğuna bakmayın. Bin bir türlü özellik eklenmiş Cyprien'in sapanına. Bu sapanı isterseniz üçüncü isterseniz birinci şahıs gözünden kullanabiliyorsunuz. Bu kamera açıların farklı zamanlarda farklı yararları var sizin için. Mesela arkadan düşman saldırmadığında üçüncü şahıs görüntüsü daha faydalı oluyor gibi. Birinci şahıs görüntüsü ise oyundaki bulmacaları çözerken ve yol bulurken yardımcı olacak. *Fakat bu sırada tabii ki* arkadan yapılabilecek saldırılara açık olacaksınız. *Bu şekilde kameralar arasında denge sağlanma*ya çalışılmış.

TAHMİNİ ÇIKIŞ TARİHİ	11.2001
Tür • Platform	
Yapım • Ubisoft	
Dağıtım • Ubisoft	
Bize Göre • Eskilere dönmek o kadar kolay değil. Deneyen çok oldu. Ama umarım bu sefer başaran birileri olur. Olsun artık!	



Evil Twin, bir platform oyununa göre mükemmel sayılabilecek grafiklere sahip.

Hayat zalim

Oyunun en eğlenceli kısmı gibi gözüken olay Cyprien'in SuperCyprıen olabilmesi. Bunu sağlayabilmesi için yolda bulduğu maskeye benzer eşyaları toplayarak ekrandaki ilgili barı doldurmalı. Barın ne kadarı dolarsa o kadar süre SuperCyp olarak kalabiliyorsunuz. SuperCyp aslında Cyprien'in kendinden yaratılmış bır alternatif karakter. Yani daha güçlü olması gibi birşey söz konusu değil. Fakat normal halinden daha değişik kabiliyetleri var ve bunları kullanmak bazen oldukça yararlı oluyor. Bu kabiliyetlerden biri güçlü bir fireball atabilmesi ve bunu gökyüzünde gezinerek kullanabilmesi. Bunu özellikle biraz zor atlamalarda kullanabiliyorsunuz. Diğer bir kabiliyet ise bir elektrik yüklü bir atak şekli. Kalabalık gruplarda oldukça yararlı olacak bu atak şekli bir yandan da SuperCyp gücünden çok yediği için fazla bol kullanılamayacak. Yeni karakter oyunun tarzından dolayı da biraz daha gizemli tasarlanmış. SuperCyp'a dönüşünce oyun biraz daha mistik ve kabusa benzer bir hava alıyor.

Evil Twin aslında tarz olarak aynı firmanın bir önceki oyunu olan Rayman 2'ye oldukça benziyor. Plan olarak oldukça kopya çekilmiş. Aynı şey özellikle kontrollerde açıkça görülüyor. Bu yüzden bu oyuna alışık olanların Cyprien'i kontrol etmesi çok daha rahat olacak. Oynamamış olanlar ise kontrollere biraz zor alışacaklar gibi gözüküyor. Çünkü oyunun hem 3D hem de platform olması zor bir kontrol şeklini beraberinde getirecek. Zaten oyunun ilk bölümü bunun için bol bol alıştırma yapacağınız şekilde tasarlanmış. Ayrıca oyundaki her türlü atlamayı sıçramayı kafa göz yarmadan istediğiniz kadar deneyip oyuna alıştıktan sonra başlayacaksınız. Alışılması gereken şeyler sadece kontroller değil aynı zamanda üç boyutlu motorun farklı atlayışlarda aldığı farklı kamera açıları da. Hatta ben burada bazı anlar motorun sorunlar yaratacağını da şimdiden garantileyebilirim size. Nereden biliyorsun demeyin, içgüdü derim.

«Masal dünyasına giren ufak bir çocuğun nasıl bir silah kullanacağını hayal edebiliyor musunuz?»

Etrafta yaratık çok

Sıra geldi teknik olarak Evil Twin'i övmeye. Esasında ben çok da fazla övme taraftarı değilim. Açıkçası Max Payne gibi oyunlardan sonra kolay kolay motor beğenemez oldum. Fakat bu konuda Sinan'ın tepkisiyle karşılaştım. Tuğbek ve benim birbirimize benzediğimizi, ikimizin de çok şey istediğini, aslında grafik teknolojilerinin şu sıralar o standartlarda değil de daha makul boyutlarda olduğunu çok sakin(!) bir dille açıkladı. Ben de onu kıramadım ve biraz düşününce aslında vicdanımın bunu yapmaya elvermeyeceğine karar verdim. Gerçekten de Max Payne motoru bizi biraz yukardan uçurdu. Şimdi ise yere inip Evil Twin'in grafiklerinin çok iyi olduğunu size söyleyeceğim. Çok net kaplamalar ve başarılı sayılabilecek karakter animasyonları demolarda bile açıkça görünüyor. Sanırım ekranlarımızda da gayet iyi gözükecek. Bunun dışında oyunun hafif psikopat havasından dolayı harita ve dünyanın dizaynı da önem kazanıyor. Ama şimdilik görünen o kı Evil Twin bu konuda da bizden tam not alabilir.

Şimdi geriye bakılması gereken tek birşey kalıyor. O da eski platformlardan aldığımız hazzı Cyprien'in bize verip vermeyeceği. Oyun dinamiğinin yüksek tutulması bu aşamada çok önemli. Açıkçası elime bu teknoloji yığınını alıp sonra da keşke Super Frog bulsam bir yerden de bır kaç saat onu oynasam diyeceksem bu platform aşkımız bir kaç yüzyıl daha sürer gider arkadaşlar. Bu konuda gerekirse ayaklanmaya bile hazırım. Haber verin, şirketlerin kulağını çekelim!

Onur Bayram I onur@level.com.tr







moto racer3

İki tekerlek mi, dört tekerlek mi? Maddog?

Oralarda bir yerlerde iki tekerlek üzerinde hoplayıp zıplamayı isteyen birileri olduğuna eminim. Ben şahsen çok çekici bulmuyorum. En azından bana iki tekerlek yetmez. Dört tekerlek her zaman ikiden daha iyidir. Ezici(!) bir üstünlüğü olduğunu da sanırım hiç biriniz tartışamaz. Tabi illa iki diyenleriniz olabilir. Peki kaçınız bunu gerçekten deneme şansına sahip olabilecek? Olmayanlar için oyun dünyası yine iş başında. Biliyorsunuz yapılamayanı simüle etmede üstüne rakip tanımayan oyun dünyası Moto Racer adlı bir seriyi yaratmıştı. Hani Delphine'in geliştirdiği ve Electronic Arts'ın sunduğu motorla hoplama oyunu. İlk iki oyundan sonra şimdi serinin üçüncüsü yolda. Her ne kadar hala yapım aşamasındaysa da elimize oyun hakkında bir takım bilgiler geldi.

İyi de bi dakka..

Öncelikle söylenecek şey geliştiricinin aynı kalacağı fakat oyunun Fransız ekolü Infogrames tarafından sunulacak olması. Delphine özellikle ikinci oyunda görünüşü oldukça iyileştirmişti. Bu sefer de bu konuda çok sorunumuz olmayacak gibi gözüküyor. Fakat üçüncü oyunda daha çok dikkat çekecek kısım içeriğin çeşitliliği olacak. Oldukça farklı yarış çeşitleri oyuna eklenmiş. Temelde iki yarış şekli var. Pist ve off-road yarışları. Bunların üzerine kurulmuş olması oyunun iki ayrı motor oyunu olduğu hissi verecektir. İki tekerlekçiler motocross, supercross, serbest stil ve pist yarışı dallarında yarışabilecekler. Bu dalların da hepsinin alt modları olacak. Zamana karşı yarış, puanlı yarış, artislik hareket yarışması gibi sayısı oldukça fazla olan modlar oyundaki çeşitliliği arttıracak ve bu da bence tekrar oynanabilirlik için büyük bir etken.

Yarışlar toplam 15 parkur üzerinde gerçekleşecek. Bu sayı ilk başta az gelebilir fakat parkurların hepsinin içerdiği elementler değişebilir olacak. Yani sürekli aynı parkuru görmeyeceğiz. Yine de farklı parkurlar olması daha hoş olabilirdi. Parkurlarda da çeşitlilik ilkesinden ödün verilmemiş. Kapalı, açık alan parkurları, touring ve normal grand prix parkurları var. Delphine'in bir diğer önem verdiği konu iki tekerlek üzerinde durmanın zorlukları üzerine. Sanal ortamdasınız diye öyle fevri(aşırı anlamında) hareketlere girmek yok. Fizik motoru ultra-super-mega gerçekçi yapılmış. Motorunuzun özelliklerini iyi bilip ona göre kullanmanız gerekecek. Yani örneğin ön ve arka süspansiyonlarınızın sertlik yumuşaklığını oyunda tam anlamıyla hissedeceksiniz ve ona göre hareketlerinizi yapmak durumunda alacaksınız. Taşlı bir parkurda sert süspansiyona sahipseniz buna göre atlama sayınızı ve şiddetinizi azaltacaksınız gibi... Yani artık motor sürmek sadece görerek değil hissederek de olacak diyor amcalar.





TAHMİNİ ÇIKIŞ TARİHİ	12. 2001
Tür • Motor Yarışı	
Yapım • Delphine	
Dağıtım • Infogrames	
Bize Göre • Fazla iddialı ama fazla da rakibi gözükmüyor. Düş kırıklığı olmasın da ne olursa olsun.	

Maddog kimdi?

Bakalım geliştiricilerimiz görsel açıdan bize neler hazırlamışlar? İlk bakışta herşey hoş gibi gözüküyor. Renkler ve kaplamalar iyi kullanılmış. Karakter modelleri iyi render edilmiş ve kaplanmış. Aynı şeyleri motorlar için de söylemek mümkün. Aracın motor kısmıyla ilgili ayrıntı da bulunulduğu da gözüküyor. Bu da esasında her oyunda olması gereken birşey. Yani oyunun özelleştiği nesnenin çizimine verilen önem. Aynı zamanda söylendiğine göre oyun dinamik gölge çizimi, yansımalar, çoklu kaplama gibi bir sürü gereksiz teknolojiyi de destekleyecek. Ama iyi gözüktükten sonra bunlar kimin umrunda?

Multiplayer oynamaya da olanak vereceği açıklanan Moto Racer 3 daha hala yapım aşamasında. Hakkında sadece bir iki ekran görüntüsü ve açıklamadan başka birşey olmadığı için söylenecekler de kısıtlı. Fakat iki tekerleklilerin iddialı olduğu kesin.

Onur Bayram | onur@level.com.tr

imperium galactica III: genesis

CDV daha buralarda, bir yerlere gittiği yok...

Ben size söylemiştim. Bu firma gerçekten iyi birşeyler yapacak demiştim. Hiç biriniz inanmadınız. Bakın adamlar uğraşıyor ve gittikçe de daha iyi oluyorlar. Daha önce incelemelerini yaptığım diğer CDV oyunlarından edindiğim izlenimler bunlar. Ama sanırım olaylar giderek izlenimden çıkıp görsel olarak karşımıza dökülmeye başladı. CDV, öncelikle real-time strateji olmak üzere 2D strateji oyunlarında adını sıkça duymaya başladığımız bir Alman firması. Önce Sudden Strike'ı çıkardılar. İyi bir 2D grafik arabirimiyle oynanabilecek en iyi İkinci Dünya Savaşı konulu oyun. Arkasından da hatırlatılması gereken Cossacks var. Ufak tefek eksikliklerine rağmen RTS türünde sesini duyurabilen oyun ilerdeki RTS'lerin habercisiydi. Şimdi de ufukta *Imperium Galactica serisinin* PC için üretilen üçüncü bölümü görünüyor.

Çekirge bir sıçrar..

Imperium Galactica III, CDV için oldukça büyük bir sıçrayış olacak. Bu seferki oyunun, gerçek dünyanın ve gerçekten varolmuş savaşların dışında uzay temalı bir senaryosu var. Fakat bu sıçrayışın sadece basit nedenlerinden biri. Asıl değişim CDV'nin kendi RTS kültürüne üçüncü boyutu katmasıyla olacak. Her ne kadar üçüncü boyut diyince aklınıza 3D grafik motoru gelse de, CDV yetkilileri şimdiye kadar ki RTS oyunlarını iki boyutta görüp Imperium Galactica III'ün üçüncü boyut olacağını iddia ediyorlar. Tabi ben yine de oyunu önceki bir benzeriyle karşılaştırmadan edemiyorum. Homeworld'ü ve çok sonra gelen genişleme paketini hatırlayanlarınız vardır. Oyun üçüncü boyutta uzay simülasyonu ve real-time stratejiyi birleştirmişti. Imperium Galactica da görünen o ki aynen bu şekilde geliştiriliyor. Tabi bu motoru destansı bir hikayenin içine sürüklemeden de yapamamışlar.

Konu ikinci oyundan kırk yıl sonra geçiyor. İnsanlar çoktan geniş koloniler kurarak uzaya yerleşmişler. Bir de bunu yeterli bulmayarak uzay ötesi olarak görülen "hyperspace"e girmeye çalışıyorlar. Bunun için derin araştırmalar sürerken siz bu araştırmaların son aşamasında uzaya çalışmaları desteklemeye gidiyorsunuz. Fakat bu sırada "hyperspace" denen yerden gelen ve dünyayı ele geçirmeye çalışan yaratıklarla karşılaşıyorsunuz. Bundan sonra *da göreviniz tahmin* edebileceğiniz gibi yaratıkları temizleyerek yaşayanları sağ salim dünyaya döndürmek oluyor.

Bir daha da sıçrar

Oyunun ilginç gelebilecek bir yanı belli işlemleri turn-based yapmanız. Ordunuzu iki tip ekranda kontrol ediyorsunuz. Biri galaksi haritası, ki burada kolonininizin politik durumundan genel durumuna kadar her şeye bakabiliyorsunuz, diğeri ise gezegen haritası, burada da ordu ve ünite yapımlarıyla çeşitli upgradeleri yapıyorsunuz. Galaksi ekranı turn-based, gezegen ekranı real-time olarak tasarlanmış. *Bu da hem bir değişiklik, hem* de bana Hostile Waters'ı hatırlatıyor. Grafik arabirimi ise yüksek kalitede hazırlanmış. Zaten oyunun simülasyon yönünü açığa çıkaran gemilerinizi kullanabilme durumunuz da bunu gerektiriyor.

Açıkçası hikaye beni çok açmadı. Sizin bu konuda ne düşündüğünüzü bilemiyorum. Fakat firma yetkilileri hikayenin ön plana çıkması için multiplayer desteği koymadıklarını ve sadece oynanabilecek bir adet ırk koyduklarını bildiriyorlar. Bence o kadar da güvenilecek bir hikaye yok ve





multiplayer desteği olmayan bir RTS düşünebilmem pek mümkün değil. Hem de hala her gece Starcraft serverlarını aşındırırken. Bir endişem de CDV'nin bu işe geç girmiş olması. Her ne kadar güvensem de hala "acaba?!" diyorum. Siz de diyebilirsiniz tabiki...

Onur Bayram | onur@level.com.tr

TAHMİNİ ÇIKIŞ TARİHİ	11. 2001
Tür • RTS	
Yapım • CDV	
Dağıtım • CDV	
Bize Göre • Değişiklik her zaman iyidir. Şimdi de öyle olacağını ümit ediyorum.	

gökten üç KONSOL







balığın başı...

Konsollar deli dizgin geliyor. Malum PS2'nin çıkışının ardından Gamecube, XBOX ardarda yağmaya başladılar. Peki ne yapacağız arkadaşlar? Konsol almalı mı? PC'lerimize kuma getirmeli mi? Bu bir ihanet mi? Bakalım Level editörleri bu konuda ne düşünüyor. Balığın başında kokma belirtisi var mı?

Sorularımız şöyle:

- Konsol almayı düşünüyor musunuz?
- Alın veya almayın tercihiniz hangisi?
- Peki neden?

Sinaniks

- Ciddi olarak düşünüyorum.
- Xbox sanırım.
- GeForce 3 yerine, Xbox almak çok daha mantıklı ve hesaplı bence.

Berkeriks

- Hayır, PC'ye fazla alıştım.
- Xbox olurdu herhalde.
- Parayı Mr. Gates'e vermeye alıştık bir kere...

Burakiks

- Param olursa belki.
- Xbox'ı seçerdim.
- Daha iyi donanım özellikleri ve Internet yetenekleri.

Batupisi

- Hayır istemiyorum.
- Hiçbiri.
- PC oyunlarından zaman kalacağını sanmıyorum.

Caniki

- Param olursa elbette.
- Playstation 2
- Psone oyunlarını da oynatabildiği için.

Tuğbekiki

- Evet düşünüyorum.
- İlk tercih Playstation 2.
- Oyun sayısı ve çeşitliliği.

Güvenpisi

- Hayır, ilgilenmiyorum.
- Hiçbiri ile ilgilenmiyorum.
- İlgilenmiyorum dedim.

Onuriks

- Düşünüyorum, bize ters iş.
- Mutlaka Xbox.
- Az çok PC'ye benziyor diye.

Gökhanpisi

- Yok almayayım.
- Hiçbirini istemezdim.
- PC oyunları bana yetiyor.

Serpilbuk

- Hayır istemiyorum.
- Hemde hiçbirini.
- Ben iBook istiyom :)

düştü

Bu üçünden sizin kafanıza biri düşer mi? Düşerse kısmetinize ne çıkar bilemeyiz? Sonuçta bu ancak sizin bileceğiniz bir şey. Ama bu konuda size yardımcı olabiliriz.

Eh biz niye buradayız?

Tuğbek Ölek & Sinan Akkol

Şu son zamanlarda sevgili PC'lerimiz konsol dünyasının ağır baskısı altında. Oyun tarihinde konsollar hiç bu kadar parlak bir dönem yaşamamıştı. Eskiden PC'lerimizin konsollar karşısındaki ezici üstünlüğüyle onur duyar, Playstation ve Nintendo 64 gibi basit sistemlere burun kıvırırdık. Artık işler o kadar basit değil.

Her şeyden önce yeni konsolların güzelliği her PC oyuncusunu çarpıyor. Sevgili bilgisayarlarımız 20. yaşını kutlarken hala biçimsiz çirkin aletler. Bir Playstation 2 ile yan yana koyduğunuz zaman insan ister istemez PC'den soğuyor. Ayrıca konsollar teknik özellikler ve *grafik* kapasitesi olarak da aradaki farkı oldukça kapattılar. Gamecube ve Xbox'ın çıkışıyla bu fark konsolların lehine dönecek gibi gözüküyor.

Elbette konsolların aldığınız her oyunu çalıştırma garantisi, fiyat avantajı ve upgrade gerektirmemesi PC'ye göre üstün olan diğer özellikleri. Dertsiz tasasız oyun oynamak PC oyuncuları için sadece bir rüya. Inanmayanlar her ay Teknik Servis köşesine bir göz atsınlar.

Ama önce PC

Ama tüm bu özelliklere rağmen PC'lerin yerini doldurmaları mümkün değil. Her şeyden önce oyun oynamak ve film izlemek dışında bir işe yaramayan bir cihazın PC'ye alternatif olması düşünülemez. Üstelik konsollar, PC'ler kadar yaygın değil. Hele de ülkemizde! Playstation'ın yakaladığı büyük başarı dışında hiçbir konsol piyasada yer edinemedi. Özellikle Sega ve Nintendo piyasaya hiçbir zaman doğru düzgün giremedi *bile*.

Yine de PC'nin yanı sıra bir konsol fazlasıyla çekici. Bu yüzden piyasanın 3 büyük konsoluna bir göz atalım dedik. Bakalım hangisi daha ağır basıyor. Bugüne dek bu karşılaştırma pek çok yerde yapıldı. Ama nedense herkes konsolları sıradan donanımlar gibi inceleyip, şunun işlemcisi iyi bunun grafikleri güzel demekle yetindi. Ama bir konsolu değerli yapan öncelikle oyunlarıdır. Eğer güzel oyunları yoksa dünyanın en iyi konsolu ne işe yarar ki? Ayrıca bu konsolların Türkiye'deki yaygınlığı ve şansı ne kadardır? Bunlar nedense göz ardı edildi. Bunların hepsini bir arada size sunmaya çalıştık bu dosyamızda. Konsolların dünyasına bir yolculuğa hazır mısınız?







Kimin konsolu kimi döver?

Bakalım konsollarımız iş teknolojiye gelince nasıl bir mücadele veriyor

Uzun süredir GameCube, Playstation 2, Xbox üçlüsünden hangisinin daha güçlü olduğu tartışılıyor. Genelde taraflar GameCube ile Xbox arasında bölünmüş durumda. Ancak Playstation 2'nin daha güçlü olduğunu savunan küçük bir azınlığın iddiaları da en az diğerleri kadar ciddi. Ama öncelikle sorulması gereken soru bu üç sistemi bu kadar basit karşılaştırıp galibi belirleme şansımızın, olup olmadığı. Aslına bakarsanız yok. Çünkü bizim Donanım bölümünde yaptığımız gibi onları eşit bir ortama koyup karşılaştırmalı bir test yapma şansımız yok.

"Öncelikle sorulması gereken soru bu üç sistemi bu kadar basit karşılaştırıp galibi belirleme şansımızın, olup olmadığı"

Bu üç sistemi karşılaştırmayı zorlaştıran şey çok farklı sistemlere sahip olmaları. Performans konusunda bizim için önemli olan iki nokta var: CPU ve grafik sistemi. Ve üç konsol da bu iki konuda birbirinden olabilecek en farklı yapılara sahip.

İşlemci

Öncelikle işlerin en çok karıştığı noktaya, CPU'lara bakalım. Rakamlara bakarsanız Xbox açık ara önde. 733Mhz'lik PIII işlemcisi saat hızında PS2'nin 295MHz'lik Emotion Engine'i ve GameCube'ün 405MHz'lik Gekko işlemcisine fark atıyor. Ancak saat hızının tek başına performans ifade etmiyor. Öncelikle GameCube'ün 405MHz'lik Gekko'su IBM tarafından üretilen Power PC tabanlı bir işlemci. Apple Machintosh'lar da kullanılan Power PC işlemcilerinin aynı saat hızındaki PIII'lerden çok daha hızlı olduğu bir gerçek. Üstelik PIII'de bulunan 128K önbelleğe (L2 Cache) karşılık Gekko'da 256K ön bellek var. Ayrıca PIII'lerde bulunan SSE komutlarının oyunlar açısından pek işe yaramadığını iki ay önce anlatmıştım. Gekko ise sadece oyunlar için geliştirilmiş özel bir komut setine sahip. Bütün bunları alt alta koyunca Xbox'ın GameCube'den işlemci olarak daha güçlü olduğunu söylemek hiç de kolay değil. Hatta performanslarının çok yakın olduğu söylenebilir.

Playstation 2 için durum hem daha kötü hem de karışık. 295Mhz'lik Emotion Engine her ne kadar sırf oyunlar için yaratılmış özgün bir işlemci olsa da rakipleri karşısında fazlasıyla zayıf. Ancak Emotion Engine kendisini destekleyen iki Vector Unit'e sahip. Bu iki üniteden biri işlemcinin yükünü azaltıyor diğeri ise GameCube ve Xbox'ın GPU'larının işini görüyor. Bu Vector Unit'ler efektif olarak kullanıldıklarında Playstation 2'nin gücü rakiplerine yaklaşıyor. Ancak Vector Unit'lerle uğraşmak deve ile hendek arasındaki ilişkiyi çözümlemek kadar zorlayıcı olduğundan bazı oyun yapımcıları ya PlayStation 2'ye oyun yapmaktan kaçınıyor ya da Vector Unit'leri ilk elden pas geçiyor. Geriye kalanların da Vector Unit'leri ne kadar başarılı kullandıkları tartışma konusu. Bu yüzden PS 2'nin işlemci konusunda geride kaldığı söylenebilir.

Grafik

Microsoft'un NVIDIA ile anlaşıp GeForce'u Xbox'a dahil etmesi ile grafik konusunda lider olacağı düşünülüyordu. Ancak GameCube için ArtX firması Flipper isminde çok iyi bir çip hazırladı ve ArtX'in ATI tarafından satın alınmasıyla işler iyice kızıştı. Konsollar beklenmedik şekilde ATI ile NVIDIA'nın kapıştığı ikinci savaş alanı haline geldi. Ancak Flipper ile Radeon tamamen farklı olduğu için bu bir GeForce vs Radeon kapışması değil.

Saat hızları konusunda Xbox yine bir adım önde. NVIDIA'nın geliştirdiği grafik çipi 250MHz'de çalışırken GameCube'ün Flipper'ı 202.5MHz, PS2'nin grafik çipi ise 147MHz'de kalıyor. Ancak GameCube'de kullanılan 3MB'lık özel 1T❖SRAM grafik belleği açığı kapatıyor. PS2'da kullanılan 4MB'lık RD❖RAM ise çok daha yavaş ve sorunlu. Ayrıca GameCube'ün tek dönümde 8 doku işleme yeteneği var. Xbox'ın NVIDIA tarafından geliştirilen GeForce 3 ayarındaki grafik çipi dahi tek dönümde 6 doku işleyebiliyor. PS2'da ise multi❖texturing yeteneği hiç yok. Yani GameCube'ün bir kerede çizdiği bir objeyi PS2 sekiz kerede çizebiliyor. Oyun geliştiricileri yazılım desteği ile bu özelliği PS2'ya ekleyebiliyor ancak bu da işlemcinin gücünden yediği için genel performansı düşürüyor.

Xbox'ın performans konusunda rakiplerine göre en büyük avantajı kullanılan anakartın da NVIDIA tarafından hazırlanmış olması. Bu sayede XBOX'ın RAM'leri ile sistem arasında 6.4GB/sn'lik bir veriyolu var. Aynı değer GameCube ve PS 2 için 3.2GB/sn.

Peki ya sonuç

Ne sonucu? Bu üç konsolu karşılaştırmak bir parça elma ile armudu karşılaştırmak gibi. Ama eldeki verilere göre söylenebilecek bir iki şey var. Birincisi GameCube ve Xbox'ın performansı arasında çok net bir kanıya varamayacağımız. Bu iki konsol arasındaki fark ancak oyunlarını piyasaya çıktıkça belli olacak ve açıkçası fark çok fazla olmayacak. Playstation 2 ise rakiplerine göre daha zor programlanabilir ve zayıf kalıyor. Bu yüzden Playstation 2'deki bir oyunun GameCube veya Xbox'da çıkan oyunlar kadar güzel gözükmesi için deneyimli ve iyi bir yapımcıya ihtiyacı var. Mesela Metal Gear Solid 2, Xbox versiyonu olan Metal Gear X'den aşağı kalmayacak. Ama daha basit oyunlara ve özellikle diğer platformlardan port edilen oyunlara gelince işler bu denli parlak değil.

Konsolların Teknik Özellikleri

	Xbox	Sony PlayStation 2	Nintendo GameCube
CPU	733 MHz	294.912 MHz	405MHz Power PC
Graphics İşlemci	NVIDIA 250Mhz	Emotion Engine 147.456MHz	Flipper 202.5MHz
Toplam Hafıza	64MB	32MB	43MB
Hafıza Veriyolu	6.4GB/sec	3.2 GB/sec	3.2GB/sec
Multitexture	4	1	8
Sıkıştırılmış Dokular	Var (6:1)	Yok	ST3C doku sıkıştırma (6:1).
Veri depolama	2-5X DVD Sürücü, 8GB Hard-disk, 8MB Memory Card	4x DVD Sürücü, 8MB Memory card	8cm'lik 1.5GB kapasiteli özel DVD-ROM, 4Mb Memory Card, SD Flash RAM
Bağlantı Noktaları	Ethernet (10/100)	USB, IEE 1394, PCMCIA	2x Seri Port, Paralel Port
Ses Kanalları	256	48	64
3D Ses Desteği	Var	Yok	Var

Microsoft Xbox

İlk duyurulduğu günden beri çok tartışılan, çok eleştirilen bir sistem Xbox. Sistemin gücü ve Microsoft'un başarılı pazarlama kampanyası sayesinde şimdiden bir sürü meraklısı var. Ancak temelde bir PC'den çok farklı görmedikleri için sadık konsol oyuncuları Xbox'a soğuk bakıyor.

Bize gelince, Xbox bir umut. Çünkü Microsoft, Türkiye piyasasına sağlam girmeyi planlıyor. Bugüne dek Sega ve Nintendo'nun yokluğu ve Sony'nin zayıf kalması yüzünden Türkiye'de konsol piyasası gelişememişti. Microsoft'un bırakın Xbox'a özel bir ilgi göstermesini, mouse ve joystick'lerine gösterdiği ilgiyi Xbox'a vermesi bile konsol piyasası için büyük bir gelişme olacak.

"Xbox bir umut. Çünkü Microsoft, Türkiye piyasasına sağlam girmeyi planlıyor."

Elbette Microsoft bundan fazlasını hedefliyor. Öncelikle Xbox yurt çapında geniş bir dağıtım ağına sahip olacak. Hatta özel Xbox mağazalarının açılması bile söz konusu. Ayrıca Internet üzerinden satın alma şansımız da olabilecek. Ama ne zaman alabileceğimiz konusu biraz karışık. Bu ayın 15'inde Xbox Amerika'da çıkıyor. Avrupa çıkışı ise Mart ayı. Ülkemize gelmesi ise bugünden itibaren bir seneyi bulacak. Bize bu kadar geç gelecek olmasının sebebi Amerika ve Avrupa'daki geniş pazarın taleplerinin ancak bir senede doldurulabilecek olması. 15 Kasım'daki çıkışından yılbaşına kadar Amerika piyasasına 1.5 milyon Xbox verilecek. Ancak bunun ne kadar yeterli olacağı bile bilinmiyor.

Oyunlar

Pek çok insanın Xbox'ı şimdiden en güçlü konsol ilan etmesine rağmen Microsoft bunun tek başına bir anlam ifade etmediğinin farkında. Bu yüzden Xbox'ın ürün yelpazesini genişletmek için büyük çaba harcıyorlar. Xbox için şu an hazırlanmakta olan 150'nin üzerinde oyun var. Bunların yaklaşık 50 tanesinin yılbaşından çıkacağı söyleniyor. Yani Xbox sıkı bir oyun desteği ile birlikte geliyor. Bizde piyasaya çıktığında ise oynayabileceğimiz 100'den fazla oyun olacak.

Xbox oyunlar konusunda PS2 kadar zengin olmasa da, GameCube'den daha fazla seçeneğe sahip olak. Asıl önemlisi Xbox, Internet'e hazır geldiği için online oyunlar ve oyunların multiplayer özellikleri diğerlerinden daha üstün.

Xbox'ın diğer özellikleri	
Kaç gamepad bağlanıyor	4
Gamepad'de Force Feedback	Var
Internet Bağlantısı	Modem, ADSL, Kablo
DVD Film oynatma	Upgrade
HDTV Desteği	Hem oyunlarda
	hem filmlerde var
Surround Sound	AC3
Yurtdışı Satış Fiyatı	299$ (ABD)
Türkiye Satış Fiyatı	Belli Değil

SİZİ X'İM X'İM İNLETECEK 2 OYUN



Halo **Bungie** **15 Kasım 2001**

Halo, konsept olarak klişe olmasının dışında her şeyiyle mükemmel görünüyor. Bir gezegenin etrafını çepeçevre saran 10.000 mil çapındaki dev bir halka üzerinde geçiyor Halo. İnsanlığı yok etmekle tehdit eden Covenant adlı ırka karşı kullanılabilecek bir silah arayan insanlar, bu halkaya inerler. Tabii peşlerinden de Covenant'lar gelince, dur durak bilmeyen bir çatışma başlar.

Sıkı bir hikayenin yanında, takım halinde online oynanabilecek Halo. Etraftaki araçları kullanabilecek veya arkadaşınız aracı sürerken siz arkadaki sabit makineli ile etrafa ateş kusabileceksiniz. Ve altınızdaki araç patladığında, klasik FPS moduna geçeceksiniz. Grafik olarak mükemmel olacağı kesin gözüken Halo'yu oynayamayacak olan PC'ciler çok ağlayacak.



Project Ego **Big Blue Box** **2002 Yazı**

Black & White'ın teknolojisi kullanılarak yapılan Project Ego, elektronik oyun alanında yeni bir çağ başlatabilir. Bu lafımızı hatırlayın. Sürekli değişen bir dünyada, sürekli gelişen bir karakteri yönettiğiniz Project Ego'yu, nasıl oynamak istiyorsanız öyle oynayacaksınız. Oyuna genç bir maceracı olarak başlayacaksınız, ve doğal olmayan yollardan ölmezseniz, yaklaşık 70v75 yaşınıza geldiğinizde hayata gözlerinizi yumarak bitireceksiniz. Hayatınızı nasıl geçireceğiniz size kalmış. Maceraları tavernalardaki Bard'lara şarkı konusu olan, gençlerin taklit ettiği bir karakter olabileceksiniz. Güneş altında fazla kalırsanız bronzlaşacak, yorucu işler yaparsanız kas yapacak (dergi çıkartmak gibi), yaşlandıkça buruşacaksınız. Ve işin müthiş yanı, bütün bu etkileri karakterinizin üzerinde görebileceksiniz.

Uzun lafın kısası Project Ego müthiş gelecek [illegible]de-



Xbox'ın ilk klasik adayları



Oddworld: Munch's Odyssee

Oddworld Inhabitants 8 Kasım 2001

Bu ayki detaylı İlk Bakış yazımızı okumaya üşenenler için, Oddworld'ün Xbox versiyonunda hemen her türden hoşlanan oyuncular için birşeyler olduğunu söyleyelim. Zıplanacak bir sürü platform, çözülecek bin türlü bulmaca, tuzağa düşürülecek yeterli sayıda Slig ve bol bol kahkaha için Oddworld: Munch's Odyssee, Xbox ile birlikte piyasada.



Unreal Championship

Digital Extremes 2002 Mart

PC'lerde fazlasıyla başarılı olan Unreal serisinin Xbox'a sıçrayışı mükemmel olacak. Orijinal ekibin kısmı tarafından sıfırdan yapılan UC, Unreal 2 teknolojisini kullanıyor. Tek kişilik senaryonun yanısıra, müthiş multiplay özellikleri ve yeni oyun türleri de olacak.



Battlefield 1942

Digital Illusions 2002

2. Dünya Savaşı konulu FPS'ler arasında, savaşın her boyutunu oynamanıza izin verecek olan yegane oyun Battlefield 1942. Piyade savaşlarından, gökyüzündeki it dalaşlarına, oradan da Almanların Panzerlerine atlayacağız. Battlefield 1942 dünyanın birçok yerinde geçen 50'den fazla görev içerek.



Project Gotham

Bizarre Creations 8 Kasım 2001

Xbox ile birlikte piyasada olacak olan Project Gotham, gerçek şehirlerde, gerçek arabalarla "kapışma" hissini gerçekten vermeyi amaçlıyor. New York, Londra, San Francisco ve Tokyo gibi birçok şehirdeki onlarca ünlü sokakta geçen oyun, tam anlamıyla bir şehir-içi trafik canavarı simulasyonu olacak.



Air Force Delta Storm

Konami Kasım 2001

Playstation 2'deki Ace Combat serisinin tahtını sallama ihtimali çok yüksek. Grafikleri bir gören bir de görmeyen pişman. Havada uçabilip füze atabilen hemen her iki kanatlı aracı uçurabildiğiniz Air Force Delta Storm, aksiyon ve simulasyon dengesini tutturabilirse, Ace Combat'ı ezip geçebilir.



Enclave

Starbreeze Studios 2002 Ortası

Karanlık bir ortaçağ ortamında geçen Enclave, "karakter gelişimi" kelimesine yeni bir boyut katıyor. Oyuna ezik ve cılız bir tip olarak başlıyorsunuz, ama ilerleyip dövüştükçe kaslanıyor, zırhlanıyor ve bir ölüm makinasına dönüşüyorsunuz. Klasik konsol aksiyonlarından farklı olarak daha ağır bir oynanışa sahip olacak gibi.



Gun Valkyrie

Smilebits Belli Değil

Resmen bir meydan muharebesi ortamında geçiyor Gun Valkyrie. Zırh kaplı vücudunuzla siz, yaratık ordusuna karşı! Sürekli olarak üstünüze akarak gelen yüzlerce düşmanla boğuşmak zorunda kalacaksınız. Bize Amiga'daki Turrican tadında bir oyun gibi geldi, nedense...



Fate

Epix Interactive Studios 2002 Sonu

Xbox'da Final Fantasy yok diye üzülmeyin. Fate, tam size göre bir oyun. Politik, sosyal bir karmaşa içindeki Nocea, büyünün hükmünü yitirmek üzere olduğu ve endüstrileşmenin yavaş yavaş yayıldığı bir dünyadır. Bu dünya hem tek kişilik, hem de online bir oyun olan Fate'in beşiği. Henüz hakkında pek fazla bir bilgi yok, ama gelişmelerle birlikte size döneceğiz.



New Legends

Infinite Machine Mayıs 2002

Xbox ile çıkacağı sanılan New Legends, son anda 2002 baharına ertelenen bir aksiyon oyunu. Eski Lucasarts çalışanlarının da karıştığı New Legends'da, eski Çin'de bütün hayatı elinden alınmış Sun Soo adındaki bir savaşçıyı ve silah arkadaşlarını yöneterek, hayatını mahveden Moğol hanı Xao Gon'un peşine düşecek.



Star Wars: Obi Wan

Lucasarts 19 Kasım 2001

PC'ler için iptal edilen Obi Wan, Xbox'a çatır çatır çıkmak üzere. Üçüncü şahıs görüş açısından oynanan Obi, şimdiye kadar yapılmış en artistik Star Wars oyunlarından birisi. Bin türlü Jedi gücünü kullanarak, Episode 1'deki son dövüş sahnesine benzer enstantaneler yaratacağınız oyun, Xbox ile birlikte piyasada olacak.

Nintendo GameCube







Nintendo'nun E3'te yaptığı gövde gösterisinden beri gözler GameCube'ün üzerinde. Herkesin en çok şaşırdığı nokta böylesine güçlü bir konsolun sadece 11cm x 14cm x 16cm ebatlarında olması. GameCube, bilgisayarlarımızdaki standart güç kaynağı ile hemen hemen aynı boyutta. Küçük olduğu gibi güzel bir tasarımı da var. Bu konuda Xbox'dan çok daha başarılı olduğu açık.

GameCube'ün bu denli küçük olmasını sağlayan şeylerden biri daha önce hiç görmediğimiz bir medya türü kullanması. 12cm'lik standart DVD-ROM'lar yerine 1.5Gb kapasiteli 8cm'lik mini DVD-ROM'lar kullanıyor GameCube. Bu konsolun küçük olmasını sağladığı gibi oyunların kopyalanamamasını da sağlıyor. GameCube oyunlarını kırıp bir DVD'ye kopyalasanız bile cihaza takamayacağınız için bir anlamı olmayacaktır. Her halde *kartuşlular hariç, kopya oyunu üretilemeyen ilk sistem olacak* GameCube. Elbette bunun çok önemli bir eksisi var. GameCube'e

"Her halde kartuşlular hariç, kopya oyunu üretilemeyen ilk sistem olacak GameCube."

standart DVD'ler takılamadığı için DVD film oynatma yeteneği yok. Ancak Panasonic, içine GameCube yerleştirilmiş özel bir DVD-Player'ı kısa süre sonra piyasaya sunacak. Tam yetenekli bir DVD-Player ile GameCube'ü bir arada almak hoş olsa gerek. *Ancak fiyatının tuzlu olacağını şimdiden söyleyebiliriz.*

GameCube'ün bizim için en büyük handikapı elbette Türkiye'de bir Nintendo temsilcisi olmaması. Bu yüzden ne konsolun kendisine ne de oyunlarına ulaşmak pek kolay olmayacak. Şu ana dek temsilcilik almak isteyen tüm firmalar Nintendo tarafından terslenmiş. Uğraşmaya değmeyecek kadar küçük bir pazar olarak görülüyor Türkiye. Belki GameCube'ün 2002 baharındaki Avrupa çıkışına kadar fikirleri değişir.

Oyunlar

Nintendo'nun oyunları hep kendine has olmuştur, GameCube için de aynı şey geçerli. Nintendo oyunlarının en az yarısını oluşturan sevimli kahramanlar serisi GameCube'da yeni oyunlarıyla karşımıza çıkıyor. Mario, Luigi, Link, Pikmin'ler, Fox McCloud, Pikachu, Donkey Kong, Prenses Peach, Yoshi ve diğerleri... Hepsini GameCube'de bulabileceksiniz. Elbette bu oyunların ortak özelliği eğlenceli ve sevimli olmaları. Bu da daha düşük yaş kesimine hitap ettikleri anlamına geliyor.

Gamecube'ün diğer özellikleri	
Kaç gamepad bağlanıyor	4
Gamepad'de Force Feedback	Var
Internet Bağlantısı	Upgrade imkanı
DVD Film oynatma	Yok
HDTV Desteği	Sadece oyunlar için
Surround Sound	AC3, DTS
Yurtdışı Satış Fiyatı	199$ (ABD)
Türkiye Satış Fiyatı	Satılmayabilir

SİZİ JAPONYA'YA GÖNDERECEK 2 OYUN



Eternal Darkness: Sanity's Requiem **Nintendo** **3 Aralık 2001**

Oldukça uzun ismine bakarak, meşakkatli bir oyun olduğunu çıkartabileceğiniz Eternal Darkness, daima "çocuk oyunu" üretmekle suçlanan Nintendo için bir ilk. Resident Evil tarzı bir "Survival Horror" olan ED:SR, kesinlikle "2. sınıf korku filmi" senaryolu bir oyun değil, Edgar Poe gibi üstadların hikayelerini takip eden bir yapım. 20 yüzyıl boyunca, 12 farklı karakteri yöneteceğiz. Başından sonuna 60 saat süren oyunda, gerilim her an had safhada olacak. Üstelik, çözüme ulaşmanın birçok yolu olduğundan, oyunu bir kez bitirdiğinizde tekrar oynamak isteyeceksiniz.



Star Wars: Rogue Leader **Lucasarts** **18 Kasım 2001**

Bu oyun da Gamecube'ün itici güçlerinden birisi. Daha önce de yazdığımız gibi, grafikleri ilk filmin görüntülerinden daha iyi diye George Lucas'ın hışmına uğrayan oyun, tam bir aksiyon şöleni. Star Wars serisinin ilk üç filmini başından sonuna kadar yaşamanıza izin veriyor. Luke Skywalker ile yanyana uçup, Deathstar'a "Torpido Run" yapmanıza izin veren ilk oyun olacak. Hoth, Tatooine ve Bespin gibi Star Wars evrenindeki bütün önemli savaşlarda bulunacaksınız. Bir Star Wars manyağı için bundan güzel ne olabilir?

Bunları sadece Gamecube'de oynayabileceksiniz



Pikmin
Nintendo 3 Aralık 2001

Bir sürü beyinsiz yaratığı yönetmek zorunda olduğunuz Pikmin, Lemmings benzeri bir zeka-beceri oyunu. Tuhaf bir gezegene düşen karakterimiz, peşine takılan bitki benzeri yaratıklar yüzlerce Pikmin'i kullanarak çeşitli bilmeceleri çözmeye çalışacak. Tabii onları hayatta tutmak da sizin sorumluluğunuzda.



Luigi's Mansion
Nintendo 18 Kasım 2001

Hayalet Avcıları filminin konseptini yürüten Luigi's Mansion'da, 90 odalı bir malikanede hayalet peşinde koşan Luigi'yi yönetiyoruz. Hayaletleri görünce kontrolünü kaybedebilen Luigi, kaçıp saklanabilir ve hatta ağlayabilir. Dikkatli olun da altın yapmasın zavallı.



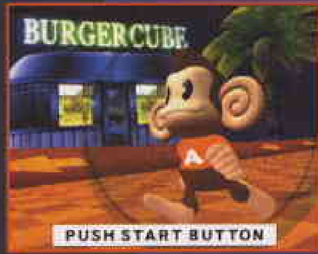
Mario Kart
Nintendo 2002

Nintendo'nun Mario, Luigi ve Donkey Kong gibi trend olmuş karakterlerini her türlü oyunda kullandıkları gibi, bir de yarış oyununa sokuşturacaklar. Ama full aksiyon olan ve minik arabaların tokuştuğu çok ama çok sevimli bir yarış oyunu.



Legend of Zelda
Nintendo 2002

Ülkemizde ilk defa Yedigün reklamlarında gördüğümüz Zelda, belki de Nintendo'nun bugünlere gelmesini sağlayan oyun karakteri Link'in başrolde olduğu çok başarılı bir seri. Legend of Zelda'da farklı bir grafik tekniğiyle basit gözüken, ama çok gerçekçi animasyonlara sahip bir aksiyon-FRP oyunu.



Super Monkey Ball
Sega 2002

Çok ilginç bir beceri oyunu. Saydam bir topun içindeki şipşirin bir maymuncuğu yönetmeden(!) bölümün sonuna ulaştırmaya çalışıyorsunuz. Yönetmiyorsunuz dedim, çünkü maymunun yerine, bölümü eğip bükerek sona ulaşmanız gerekiyor. Çok ilginç.



Super Smash Bros Melee
Nintendo 3 Aralık 2001

Gamecube'ün Amerika'da çıkışı ile aynı zamanda piyasaya sürülecek olan SSBM, tüm Nintendo karakterlerini içeren, platform ve dövüş oyunu karışımı ilginç bir yapım. Nurbs tekniği ile yapılan ultra şirin grafikleri ve animasyonları en ilgi çekici yanları.



Rune
Agetec 2002

King's Field ve Armored Core oyunlarının yapımcısı olan From Software'in üzerinde çalıştığı Rune, Magic the Gathering benzeri kart oyunlarını, Diablo benzeri aksiyon FRP oynanışı ile birleştiren ilginç bir FRP.



Starfox Adventures: Dinasour Planet
Nintendo Mart 2002

Nintendo 64'teki ilk Starfox oyunundaki Fox McCloud'un yeni maceralarını konu alan SA:DP, müthiş grafiklere sahip bir platform. Oyunun en büyük esprisi, etraftaki güç alanlarını kullanarak, oyunda karşılaştığınız düşmanların şeklini alabilmeniz.



Mickey
Capcom 2002

Disney'in en ünlü karakteri olan Mickey Mouse'un başrolde olduğu rengarenk bir platform oyunu. Animasyonları ve grafikleri Gamecube'ün bütün nimetlerinden faydalanan oyunda, Disney'in bütün karakterleri ile kar-

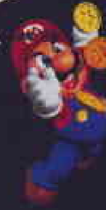


Batman: Dark Tomorrow
Kemco Haziran 2002

Batman adını taşıyan en ciddi yapım olacak Dark Tomorrow. Senaryo DC Comics'den, yapım Final Fantasy I-II-III'ü yapan Kenji Terada ve üstlenen firma da Kemco. Gotham şehrinin o karanlık ve ürpertici atmosferini gerçekten hissedeceğiniz bir aksiyon oyunu olacak Batman: Dark Tomorrow.



Sony Playstation





Şimdi geldik konsollarımızın abisine. PS2, 2000 Martından beri piyasadaki tartışmasız en iyi konsoldu. Şimdi Xbox ve GameCube ile karşılaştırırken diğerlerine göre bir parça zayıf kaldığını görüyoruz. Ama Playstation 2'nin diğerlerinden 1.5 sene önce çıktığını düşünürseniz aslında ne denli başarılı olduğunu görebilirsiniz. Üstelik daha önce çıkmak dez avantajı ile birlikte avantajı da beraberinde getiriyor. Şu an piyasada yüzden fazla PS2 oyunu var. Üstelik PS2 bütün PSOne oyunlarını da oynatabiliyor ki, bu da oyun sayısını defalarca katlıyor.

Playstation 2'nin diğer bir avantajı diğerlerine göre çok daha fazla bağlantı noktası içermesi. IEEE1394, USB ve PCMCIA bağlantıları Playstation'a farklı cihazların bağlanabilmesini sağlıyor. Ancak bugüne dek bu bağlantıların kullanıldığını pek görmedik.

Playstation 2'nin bizim için en güzel yanı bir süredir ülkemizde satılıyor olması. Ama uzun süre kısıtlı miktarda geldi ve çok yüksek bir fiyata satıldı. Geçtiğimiz ay, biraz da ülkemize gelen PS2 miktarının artmasından olsa gerek, Sony fiyatlarını düşürdü. Ancak PS2 şu an ülkemizde geçerli olan 600 Milyon'luk fiyatıyla hala diğer ülkelere göre çok pahalı. Mesela Almanya'da bu fiyat yaklaşık 450 Milyon lira. Ayrıca ülkemizde PS2 oyunlarının fiyatları da çok yüksek. Kimi mağazalarda 100$'lık fiyat etiketleri görürseniz şaşırmayın. Eğer PS2 almaya niyetlenir de bulamazsanız veya aradığınız bir oyunu bulamıyorsanız www.sony.com.tr/ps2 adresinden satış noktalarını öğrenebilirsiniz. Ancak listede sadece Eskişehir, İstanbul, İzmir ve Samsun var. Diğer bölgeler için 0(216) 531 98 50 numaralı telefondan müşteri hizmetlerine ulaşabilirsiniz.

"Playstation 2'nin diğerlerinden 1.5 sene önce çıktığını düşünürseniz aslında ne denli başarılı olduğunu görebilirsiniz."

Oyunlar

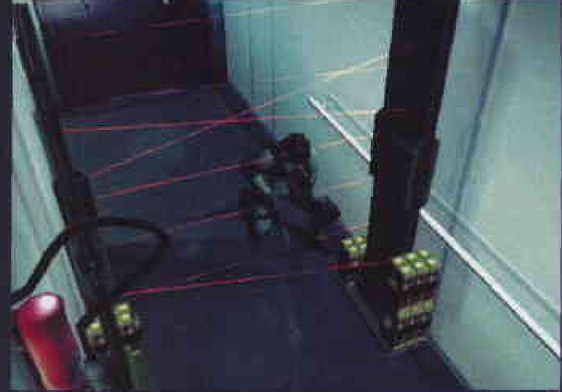
Playstation 2'nin en büyük avantajı kuşkusuz oyunları. GTA, Final Fantasy, Metal Gear, Resident Evil gibi serilerin varlığı bile PS2'yi bu konuda lider yapmaya yeter. Buna karşın her geçen ay açıklanan yeni ve çarpıcı oyunlar farkı gittikçe açıyor. Üstelik PC'de başarı kazanan hemen her oyun kısa sürede PS2'ye aktanlıyor.

PS2'nin şu ana kadar dünyada 20 milyondan fazla sattığını düşünürseniz, liderlik uzun süre değişmeyecek gibi görünüyor. Sonuçta yapımcılar oyunlarını en geniş kitleye sunmak ister. Ve hem Xbox'ın hem de GameCube'ün bu kadar satması için mutlaka bir seneden fazla geçmesi gerekecektir.

PS 2'nin Diğer Özellikleri

Kaç gamepad bağlanıyor	2
Gamepad'de Force Feedback	Var
Internet Bağlantısı	Upgrade imkanı
DVD Film oynatma	Var
HDTV Desteği	Sadece filmlerde
Surround Sound	Yok
Yurtdışı Satış Fiyatı	600DM (Almanya)
Türkiye Satış Fiyatı	600 milyon.

SİZE PLAYSTATION 2 ALDIRACAK 2 OYUN



Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty Konami 13 Kasım 2001

Kesinlikle PS2'nin en merakla beklenen oyunu MGS2. Devasa bir tanker içinde transfer edilen yeni ve çok daha güçlü bir Metal Gear'ın, yanlış insanların eline geçmesi üzerine kurulmuş oyunun konusu. İlk MGS gibi, Sons of Liberty de yirmibeş saatlik bir aksiyon filminin tam ortasına fırlatacak sizi. İlk oyundakinden çok daha fazla entrika ve her adım başında nefesinizi kesecek olaylar içerecek.

En son Tokyo Game Show 2001'de gösterilen videosunun sonundaki şu sözler bile, fanatiklerinin yüreğini ağzına getirmeye yetecektir sanırım:

"There can be only one Solid Snake; and one Big Boss!"



Devil May Cry Capcom Çıktı

Resident Evil, Onimusha gibi müthiş oyunlardan sonra Capcom, Devil May Cry ile konsol dünyasını bir kez daha sallıyor. Devil May Cry, durmak bilmeyen bir aksiyon oyunu. Anti-kahramanımız Dante, elinde çift Magnum'u, sırtında eşşek kadar kılıcıyla ardı arkası kesilmeyen şeytanların arasına öyle bir dalıyor ki, çıkarabilene aşkolsun. Aslen kendisi de yarı-şeytan olan Dante, yeni silahlar buluyor, bulmacaları çözüyor ve iğrenç yaratıkları kesiyor, kesiyor, kesiyor... Kesinlikle son yılların en iyi aksiyon oyunlarından, ama tür olarak Survival Horror denmesi çok komik bence. Bu oyunda asıl korkması gereken, şeytanlar.

Playstation 2'nin muhteşemleri



Silent Hill 2
Konami 23 Kasım 2001

Korkmayın! Resident Evil serisi, önümüzdeki beş yıl Gamecube'da olabilir, PS2 sahipleri de, *Silent Hill 2 gibi bir başyapıta sahipler.* Terkedilmiş bir kasabadaki korkunç olayların konu alan SH2, kesinlikle kalbi zayıf olanlara göre bir oyun değil. Şimdi korkun!



Medal of Honor: Frontline
Dreamworks Şubat 2002

İlk iki Playstation MoH oyunun konusunu kaldığı yerden devam ettiriyor Frontline. Eski dostumuz Jimmy Patterson, Nazi'lere hakettiği dersi vermek için geri dönüyor. Ama bu sefer (FPS'lerde çok az olan) bir bölümü istediğiniz şekilde bitirebilme imkanı verecek.



SOCOM: U.S. Navy Seals
Zipper Interactive 2002 Sonu

PS2 sahibisiniz diye Counter Strike size haram mı olacak? Eğer SOCOM çıkana kadar dayanabilirseniz, hayır. LAN ve Internet üzerinden 16 kişiye kadar bir araya gelip, dünyanın çeşitli bölgelerinde operasyona çıkan Amerika SEAL timinin bir üyesi olacaksınız. Sesli iletişime de destek veren SOCOM, konsollar için bir ilk olacak.



Ace Combat 4: Shattered Skies
Namco Ocak 2002

Klavye olmadan simulasyon olamayacağını düşünüyorsanız, tekrar düşünün. Ace Combat 4, düşüp bayılmanıza neden olacak güzellikteki grafikleri, nefes kesen it dalaşı sahneleri ve gerçekçi oynanışı ile, tüm konsollardaki en başarılı uçuş simulasyonu olabilir.



Final Fantasy X
Square Ocak 2002

Final Fantasy 8'den sonra gelen FF9'u hafif bulduysanız, Final Fantasy X'e bayılacaksınız. FF8'de olduğu gibi zaman, mekan karmaşası; inanılmaz grafikler ve müthiş bir hikaye eşliğinde anlatılıyor. Tüm oyun platformlarının tek (ve tartışmasız en iyi) romantik-FRP'si, onuncu kez, sadece PS2'ye çıkıyor.



Mortal Kombat 5
Midway 2002 Sonbaharı

Mortal Kombat'ın hepimizin kalbinde ayrı bir yeri vardır. Fazla vahşet içerdiği için eleştirilmesi bile delicesine oynamamızı engellememişti. Şu an için hakkında çok fazla bilgi olmayan Mortal Kombat 5, yapımcılarının söylediğine göre "Dövüş oyunlarını yeniden tanımlayacak". İlk oyunun yakala-



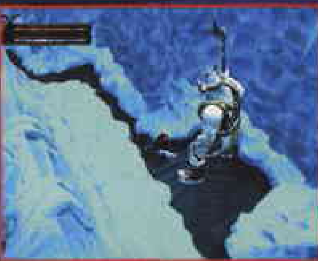
NBA Live 2002
EA Sports 24 Kasım 2001

Yılların NBA Live'ının bu yıl (belki de bundan sonra hiçbir zaman) PC'ye çıkmayacağını öğrenmenin şokunu atlattıktan sonra, PS2 sahiplerinin bu oyundan mahrum kalmaması hafifletici bir sebep oldu. En sonunda Michael Jordan'ın da oyuna dahil olması sevindirici.



ICO/Sony Mart 2002

"Bitirdiğinizde bile, hikayeyi tam olarak çözemeyeceksiniz". İşte şimdiden son yılların en yaratıcı adventure oyunu olarak adlandırılan ICO'nun sırrı. Sizi, içinden çıkmak istemeyeceğiniz kadar detaylı anlatılmış bir dünyaya çekiyor, hikayeyi -birazcık- veriyor. Ve gerisini tamamen size bırakıyor. Tamamen deha ürünü bir adventure.



Baldur's Gate: Dark Alliance
***Interplay* 30 Kasım 2001**

PC'deki Baldur's Gate ile hiçbir alakası olmayan bu FRP (Baldur's Gate şehrinde geçmesi dışında) PS2 için hazırlanan Diablo 2 benzeri tek oyun. 50 bölüm boyunca, üç ana karakterden birisini seçerek ilerliyorsunuz. Diablo gibi bir aksiyon-FRP olan Dark Alliance'daki



Twisted Metal: Black/Sony Çıktı

Dünya çapında beş milyondan fazla *orijinali* satılmış olan Twisted Metal serisi, "araba savaşı" oyunlarının en iyi örneği olan Twisted Metal: Black ile PS2'ye çıktı. İki kişi aynı PS2'de karşılıklı oynama desteği olan TM:B, şekil değiştiren araçları ve ekranda gördüğünüz HERŞEYİ yıkabilmenizle ilgi çekiyor.

LEVEL inceleme



Neden oyun firmaları bir türlü söz verdiklerini yerine getiremiyor? Neden hem kendilerini rezil ediyorlar hem de oyuncuları hayal kırıklığına uğratıyorlar?

maddog diyor ki...

Şeytan ne diyor son zamanlarda biliyor musunuz? Şu oyun yapımcılarını boy sırasına göre dizip, sonra da eşşek sudan gelene kadar temiz bir dayak çek! Adamlar bir oyun yapmaya başladıkları zaman, aylar öncesinden bas bas bağırmaya başlıyorlar. "Yepyeni bir teknoloji kullanıyoruz, daha önce hiçbir oyunda denenmedi!" veya "Oyunumuzda öyle bir yapay zeka var ki, yaptığınız her hareketi öğrendikten sonra size karşı kullanacak, kendi zekanızdan şüpheye düşeceksiniz" gibi cümleler, artık duyduğumuzda sadece gülüp geçtiğimiz sözler haline geldi. Bakın işte, en yakın örneği Red Faction. İki yıldır "Geo-Mod teknolojisi yaptık! Heryeri yıkacaksınız, taş üstünde taş kalmayacak!" diye duyurdukları bu teknik, sadece bir makyaj olarak kullanılmış sanki. Doğru, duvarları yıkabiliyorsunuz. Ama oyunun oynanışına hiçbir etkisi olmayan tekniği ben neyleyim? Bir odayı komple düşmanların başına yıkamadıktan sonra bunun bana ne faydası var? Veya on tonluk koca sarkıtı roketle vurup, o koca kütlenin bir santim kalınlığında parçaya tutunup hala mıh gibi yerinde durduğunu görünce oturup ağlamaz mıyım? Çok yazık etmişler, çook...

Sonra, Pool of Radiance. Birçoğumuzun bilgisayar FRP'si ile ilk tanıştığı oyundur Commodore ve Amiga'daki Pool of Radiance. Ama PC'ye ve 3D'ye geçildiğinde ne olmuş? Baldur's Gate'in sadece silik bir kopyası. Oynanabilirlik kötü, zındanlar gereksiz yere uzun ve her adımda bir görmediğiniz düşmanlar çıkıyor karşınıza. Adamlarım canavar gibi, ellerinde +3 silahlar, tek vuruşta indirebildikleri bir zombi için bır dakika dur-kalk-dur-kalk savaşmak neden beaa? Bak yine sinirlendim! En iyisi siz incelemeleri okuyun, yoksa elimden bir kaza çıkacak.

Neyse ki iyi oyunlar da var. Her ne kadar ilgi alanıma girmese de FIFA 2002, Commandos 2 bizim çocukları bayağı eğlendirdi bu ay. Günlük Counter seanslarını bile kısalttılar bu oyunlar için.

Bu arada, haberiniz olsun: Gelecek aydan itibaren kafamıza mükemmel oyunlar yağmaya başlayacak. Kendinizi hazırlayın, biz üç aylık yiyecek içeceğimizi dergiye depoladık bile.

TAVSİYE EDİYORUZ

Bu ay ne oynayacağınıza bir türlü karar veremiyorsanız, işte size her türden oyun tavsiyeleri. Böylece biz de maillerde sürekli olarak sorulan "Bu ay ne oynayayım?" sorusundan biraz olsun kurtulmuş oluruz. Belki.

FIRST PERSON SHOOTER



Red Faction %60
Her ne kadar Madd beğenmese de, şu an piyasadaki en iyi FPS'lerden biri.
Kim oynuyor: Burak, Madd, Ercü

REAL TIME STRATEJİ



Red Alert 2: Yuri's Revenge %88
Red Alert 2'yi sevdiyseniz, mutlaka görmeniz gerekiyor.
Kim oynuyor: Gökhan

ROLE PLAYING



Arcanum %86
Fallout'un yapımcılarından farklı ve mükemmel bir RPG. Ama çok karışık.
Kim oynuyor: Burak

nasılpuanveriyoruz?

Oyun deyip geçmeyin. Hangi oyunlar paranızı hakediyor, hangi oyunlar arada sırada oynamaya değer ve hangi oyunlardan kaçarak uzaklaşmalısınız, size söylemek bizim işimiz ve bunun farkındayız. İşte bu yüzden LEVEL, Türkiye'deki oyun dergilerinden daha farklı ve ciddi bir inceleme sistemimiz var.

- İncelediğimiz oyunlara verdiğimiz puan, bir oyun için önemli olan altı kritere ayrı ayrı verdiğimiz puanların toplamından oluşuyor. Bu altı kriter, Level Karne-si'nde de gördüğünüz grafik, ses ve müzik, oynanabilirlik ve atmosfere ek olarak; bir oyun için çok önemli olan eğlence faktörü ve oyunu inceleyen yazarın kanaatinden oluşuyor.
- Kesinlikle, henüz tamamlanmamış oyunları incelemiyoruz. Oyunların beta kopyalarını, ne de video/müzikleri oyundan sökülmüş Internet kopyalarını kesinlikle incelemeyi reddediyor ve oyuna hakettiği puanı vermek için, piyasa versiyonunun elimize geçmesini bekliyoruz. Ama çok özel durumlarda, oyunların basın için özel hazırlanmış ve dağıtıcı firmanın bize sağladığı Altın Kopya denilen özel versiyonlarını inceliyoruz (Kasım 2001 sayısındaki FIFA 2002 incelemesi gibi)
- Eğer bir oyunun Level Hit veya Level Klasik ödülü almaya aday olarak görüyorsak, o oyunu sonuna kadar oynadıktan sonra inceleriz. Ama istisnasız bütün oyunlar en az 10 saat incelendikten sonra yazısı yazılır.

INFO-BOX	TÜR
Bilgi İçin • Oyunun yapımcı ve dağıtıcı firması ve web adresi	
Minimum Sistem • Yapımcı firmanın önerdiği minimum sistem gereksinimleri	
Multiplayer • İnternet ve ağ üzerinden oyunlara destek verip vermediği	

OYUNUN ADI	NOT
Grafik • Oyunun grafik kategorisindeki artıları ve eksileri	
Atmosfer • Oyunun sizi ne kadar içine çekebildiği ve sizi başka bir dünyada olduğunuza ne kadar inandırabildiği	
Ses/Müzik • Oyunun ses efekti ve müzik kategorilerindeki artı ve eksileri	
Oynanabilirlik • Oyunun ne kadar çabuk öğrenilip, oyuncuyu gereksiz detaylarla boğmadan ne kadar zorlayabildiği	

Puanlar neyi ifade ediyor?



%90-%100 arası: Eğer bir oyun bizden 90 ve üzerinden puan alıyorsa, bu çok iyi olduğunu gösterir. Level Klasik ödülü alan bir oyunun, size uzun süre unutamayacağınız bir oyun tecrübesi yaratacağı kesindir. Yani, hiç de fena değil.



%80-%89 arası: Bu aralıkta puan alan oyunlar, mükemmel olmayı kılpayı kaçıran oyunlardır. Kendi türündeki oyunlar arasında saygın bir yere sahip Level Hit alan bu oyunlar, bir klasik olmasalar da, vereceğiniz paraya değecektir.

%70-%79 arası: Level Hit almayı haketmemiş oyunlar kesinlikle çöplük değildir. Aksine, bu puanı almış oyunlar görülmeyi hakeden, iyi oyunlar olacaktır. Eğer türden hoşlanıyorsanız, gönül rahatlığıyla alabilirsiniz.

%50-%69 arası: Tamamen vasattan, idare eder denebileceğe kadar değişen oyunlar bu araya düşer. İncelememizi okuduktan sonra, sadece oyunun türünden çok ama çok hoşlanıyorsanız almayı düşünün.

%30-%49 arası: Bu kategorinin aşağılarındaki oyunlardan uzak durmanızı tavsiye ederiz. Ama 45 ve üzeri oyunlar, herşeye rağmen, birkaç saat eğlenmenizi sağlayabilir. Yine de, her zaman için paranızı harcayacak çok daha iyi oyunlar olacaktır.



%1 %29 arası: Bu aralığa düşen oyunlara da verecek bir ödülümüz var. Anlamını bilen oyuncular, yanında Level Shit logosunu gördükleri bir oyundan bucak bucak kaçmalıdırlar.

İNCELENEN OYUNLAR

DÜNYADA EN ÇOK SATANLAR

PC	geçen ay	KONSOL	geçen ay
1- Commandos 2: Men of Courage	yeni	1- This is Football 2002 (PS2)	yeni
2- Red Faction	yeni	2- Resident Evil: Code Veronica (PS2)	yeni
3- FA Premier League Manager 2002	yeni	3- Gran Turismo 3 (PS2)	↓ (1)
4- Max Payne	↓ (1)	4- Virtua Tennis (DC)	yeni
5- The Weakest Link	yeni	5- Dave Mirra Freestyle BMX 2 (PS2)	yeni
6- The Sims: House Party	↓ (3)	6- The Italian Job (PS)	yeni
7- Operation Flashpoint	↓ (2)	7- Operation Winback (PS2)	yeni
8- The Sims	↓ (3)	8- The Weakest Link (PS)	yeni
9- Who Wants to be a Millionaire	yeni	9- Sonic Adventure 2 (DC)	↓ (3)
10- Myst 3: Exile	yeni	10- Simpsons Wrestling (PS)	↓ (7)

Kaynak: Charttrack ve ELSPA haftalık resmi satış listelerinden derlenmiştir

SPOR



NHL 2002 %80
EA Sports serisinin kesinlikle en iyi oyunu. Önyargınızı yenip, oynamalısınız.
Kim oynuyor: Sinan, Can

ACTION



Max Payne %92
Daha uzun bir süre tavsiye edeceğiz Max'i. Türünün en iyi örneği.
Kim oynuyor: Sinan

ADVENTURE



Mystery of the Druids %79
Adventure türü öldü diyenlere iyi bir yanıt.
Kim oynuyor: Gökhan

ACTION ADVENTURE



Alone in the Dark 4 %81
Atmosfer bakımından şu an için daha iyisi yok. Korkmak istiyorsanız, deneyin.
Kim oynuyor: MegaEmin

SİMULASYON



Microsoft Train Simulator %75
Kocaman, metal bir aracın yönetimi ancak bu kadar gerçekçi olabilir.
Kim oynuyor: Madd





EA SPORTS™

FIFA FOOTBALL 2002

EA Sports için diyeceğim bir şey kalmadı. Klişeleşmiş bir laf vardır: "Adamlar yapmış". İşte ancak bu lafı kullanabilirim bu muhteşem firma için. İyi olan birşeyi her sene bir adım ileri götürüyorlardı, bu sene kendilerini aşıp koşar adımlarla 100 metre ileriye götürdüler. Bir sonraki seneye yapacak neleri kaldı acaba? Şimdiden merakla bekliyorum.





Yine bir Fifa, yine bir klasik ancak bu sefer eskisinden çok farklı çok...

Yine bir sonbahar gelmişti ve sanal dünyadaki futbol yıldızları "Artık şu FIFA çıksa da biraz şov yapalım" diye sabırsızlanıyorlardı. Artık o minnacık DVD kutularının içinden çıkıp bu yepyeni oyunla beraber, biz oyuncuların bilgisayarlarında doyasıya meşin yuvarlağın peşinden koşturmak için can atıyorlardı. O gün artık geldi. FIFA 2002 bir çok yeni özellik ile gelirken, bu özellikler ona bugüne kadarki en gerçekçi FIFA ünvanını veriyor.

Hi, I'm John Motson and I'm Andy Gray

Oyunun çıkışının üstünden tam 1 yıl geçmişti ki EA Sports Fifa 97'yi çıkardı piyasaya. Daha gerçekçi olması için, oyunda radikal değişiklikler vardı. Bunlar benim de dahil olduğum küçük bir kesimi mutlu etmiş fakat büyük bir oyuncu kitlesi tarafından yadırganmıştı. Futbolcu modelleri değişmişti, oynanış biçimini de baştan aşağı değiştirmişti EA Sports çalışanları. Paslarımızın artık hızlı veya yavaş gitmesini biz ayarlıyorduk, şutlarda da aynı şeyi geçerli kılmışlardı. EA Sports, 98 yılında bu büyük oyuncu kitlesinden gelen tepkilerden dolayı FIFA'yı eski haline getirme çabalarında bulundu. Yeni versiyonda özel hareketler de bulunuyordu ve bu hareketleri kullanarak adam geçmek inanılmaz derecede kolaylaşıyordu. 98 yılında oyuna bir de Dünya Kupası heyecanı katılınca vazgeçilemeyecek bir oyun olmuştu. Her yeni Fifa'da iddialar sayesinde çok yemekler yedim ama hiç biri Fifa 98'de ilk yarıyı 10 kişi ile 7-0 geride tamamladıktan sonra maçı 8-7 aldığım iddiadaki kadar zevk vermemiştir. Çok iyi hatırlıyorum Fifa 99'u çıktığı gün almıştım ve de büyük umutlarla oyunun 97 versiyonuna benzetildiğini bekliyordum fakat yanılmıştım. Ama bu hayal kırıklığım oyundan zevk almayacağım anlamına gelmiyordu. Hatta en zevkli maçlarımı Fifa 99'da yaptığımı adım gibi hatırlıyorum. O zamanlar bir FIFA turnuvası düzenliyordu, ama yaşım 18 olmadığından o turnuvaya katılamamanın verdiği huzursuzluk hala içimdedir.

Geldik serinin en çok klavye eskiten 2 versiyonuna. Bunlardan ilki Fifa 2000. Binyılın ilk FIFA'sı o zamana kadar çıkan en eğlenceli PC oyunuydu. Bu oyunda herkesin sevdiği bir nokta vardı, o da "Efsane" olan takımlar da oyunun içinde yer bulmuşlardı. Oyuna ayrı bir hava katılmıştı bu takımlarla. FIFA 2001 ise çok az kişinin sevdiği bir oyun haline geldi, çünkü EA bizle adeta dalga geçiyordu. Fifa 2000'in üzerine makyaj yapılmıştı sadece. Yine de oyunda yapılan 1-2 değişikliğin çoğu oyuncunun gönlünü almaya yetmedi. Örneğin benim gibi bir FIFA manyağı bile, bu oyunu (veya 2000'in patchlenmiş hali mi deseydim?) sadece 4-5 kere oynadıysa bu işte bir iş vardır.

EA Sports, Playstation'daki rakipleri Konami Sports'un yaptığı oyunlardan ufak ufak dersler çıkarmış, bunları yoğurmuş ve de FIFA'nın etiklerine uygun bir şekilde kendi oyununa monte etmiş.

Merhaba, ben de İlker Yasin

Bugüne kadar çıkmış FIFA'ların hepsinde benim dikkatimi çeken çok büyük iki noksan var. Bunlar oynanabilirlik ve de tabii ki inanılmaz gerçekçi ve de yaratıcı (!) yorumlar yapan spikerlerimiz. FIFA 2002 için oynanabilirlik lafı çok şey ifade ediyor. Zannedersem EA Sports, Playstation'daki rakipleri Konami Sports'un yaptığı oyunlardan ufak ufak dersler çıkarmış, bunları yoğurmuş ve de FIFA'nın etiklerine uygun bir şekilde kendi oyununa monte etmiş.

Pas ve şut sistemini baştan aşağı değiştirmeyi sonunda akıl etmişler ve de bu özellik tek başına, oyunun şu ana kadarki en iyi FIFA olmasını sağlıyor. Paslarımızı artık illa ki takım arkadaşımızın veya rakibimizin ayağına atmak zorunda değiliz, bu konuda tamamen özgürüz, çünkü pas tuşuna bastığımız süreyle orantılı olarak paslarımız hızlı veya yavaş gidiyor. Aynı şey havadan pas için de geçerli, üstelik orta yaparken artık ortayı yapacağınız bölgeye doğru bakmanız şart. Yoksa istediğiniz yön ile alakasız bir yere topu atmış oluyorsunuz. Pas tuşuna basılı tuttuğunuz süre içersinde aşağıda bir "Power Bar" yani pasınızın ne kadar hızlı gideceğini gösteren bir çizgi çıkıyor. Tuşu iyi bir zamanlama ile bırakırsanız çok güzel ara paslar atabilirsiniz, fakat eğer Po-

« EA Sports, Playstation'daki rakiplerinden **dersler almış**, bunları **yoğurmuş** ve de FIFA'ya uygun bir şekilde **oyuna monte** etmiş.»



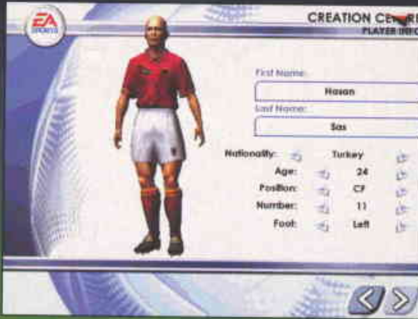
Ne olursa olsun maç sonunda fair-play çok önemli.

INFO-BOX | **SPOR**

Bilgi İçin • www.ea.com
Yapım • EA Sports
Dağıtım • Electronic Arts

Minimum Sistem • Sistem P3 450, 128 MB RAM, 16 MB ekran kartı

Multiplay • Internet ve Ağ üzerinden



Hasan'ı ilk kez düzgün yapmışlar diye sevinmeyin, bu benim eserim.



Fifa kadroları için güncel demek pek mümkün değil.



Topu işte şekildeki gibi söke söke alacaksınız, tabii ki faulsüz olmak şartıyla.

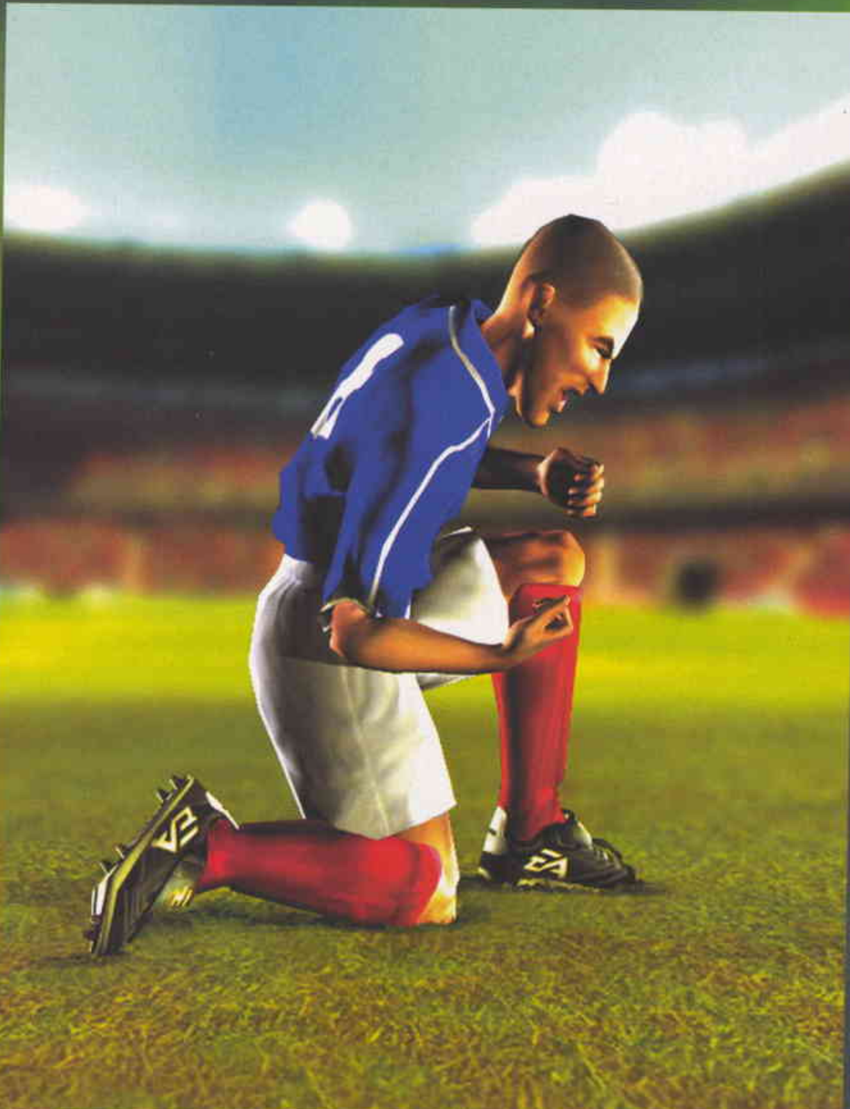
wer Bar'ın sonuna geldikten sonra hala pas tuşuna basılı tutuyor iseniz futbolcunuz topu son derece süratli bir şekilde baktığı yöne doğru vuracaktır. Bu demek ki defansın arkasına iyi zamanlama ile ara paslar atarak hızlı adamlarımızı kaleci ile karşı karşıya bırakıp, kalecinin golü afiyetle yemesini izlemenin zevkine varacağız. Bunu yapmak için ya bir futbolcunuzun istediğiniz yöne hareketlenmesini bekleyeceksiniz -ki sizin bilgisayar tarafından kontrol edilen oyuncularınız bu tür koşularda her zaman başarılı değiller- veya "Q" tuşu ile adamlarınıza istediğiniz yöne doğru koşmaları için direktif vereceksiniz. Adamlarınız defansın boş bıraktıkları alanlara koşarken kendilerini belli etmek için kollarını kaldırıyorlar, güzel bir ayrıntı olarak düşünülmüş. EA Sports'a bu da yetmemiş depar atan adamların arkasından kırmızı bir çizgi çıkıyor ve de adamlarınız koşu yolunu belirten sarı işaretlerde adamımızın önünden uzanıyor. (Doğal olarak siz o yapay zekadan daha yararlı bir şekilde yapacaksınız bu işi, o yüzden "Q" tuşunu sık sık kullanmayı unutmayın)

Ben de Aydan Şener

Bu pas sistemi, PC futbol oyunlarındaki en iyi sistem diyebilirim. FIFA'nın her zaman için en büyük eksisi olan oynanabilirlik seviyesinin düşüklüğü ve gerçek-dışılık ortadan kalkıyor. Fifa'nın en az 2-3 versiyonunu oynamış olanlar fark etmişlerdir. Belli yerlerden vurulan toplar dışarı çıkar, veya belli yerde dururlardı, bu yeni sistem ile ne kadar hızlı vuracağımızı kendimiz ayarladığımız için böyle sinir bozucu bir monotonluk ile karşılaşmıyoruz. Şutlar da her zaman aynı şekilde ve aynı yerden gol olmuyor, veya dışarı çıkmıyor. Ben her gol pozisyonuna girişimde "Aceba gol olucak mı, olucaksa nerden olucak?" gibi düşüncelere kapıldım.

Aynı sistem şutlarda da var. Örneğin 35 metreden isabetli ve etkili bir şut (kısacası bir füze) atmanız için seçtiğiniz oyuncunun şut özelliğinin iyi olması ve de sizin de power-bar'daki çizgi sonuna doğru gelirken bırakmanız gerekiyor. Oyuncunun şut özelliği demişken hemen eleştirmemde yarar var, futbolda oyuncular sadece güç, hız, şut, pas, kondisyon, kafa vuruşu ve rakip oyuncudan top çalma kabiliyeti ile ölçülmezler, hele hele bu özellikler 7 üzerinden hiç verilmezler çünkü o zaman kim mükemmel kim değil ortaya çıkmaz, bir sürü yıldız olur. Halbuki CM'deki gibi detaylı futbolcu özellikleri ve bu özelliklerin 20 üzerinden verilmesi Fifa'yı benim için çok daha sevilebilecek bir oyun haline getirebilirdi. Tamam biliyorum CM manyağıyım ama hakikaten FIFA daha da gerçekçi olma yolunda bir adım atmalı.

Oyunda artık bir futbolcu kafa topuna çıktığında kesinlikle vuracak diye bir kaide yok, ıskalama ihtimali de var ve bu sizin zamanlamanıza bağlı. Kalecinin her degajından gelen



FIFA 2002	92

Grafik • EA yine yapacağını yapmış, geçen senenin grafiğini 1 adım daha ileri götürmüş.

Atmosfer • Yeni pas sistemi ile kendinizi bu gerçekçi oyun ile daha bir iç içe hissediyorsunuz.

Ses • Pek bir değişikliğe tanık olamadım fakat eski sesler korunmuş ve bu da yeterli. (Tabii ki spikerler hariç !!)

Oynanabilirlik • Fifa artık bugüne kadarki en radikal değişikliği oynanabilirlik konusunda yapmaya karar vermiş ve mükemmel bir iş yapmış.


İşte bu benim Hasan'ım. Golünü de yazar sevinir de.


Yeni pas sistemini ve adamlarımızın boşa kaçmasını burada görüyoruz.


Yeni Fifa'da Arsenal-GS Uefa finalini tekrarladım. Bilin bakalım kim kazandı?

top birisinin ayağına düşmüyor, boşta kalıyor ve koşup topu kapmanız gerekiyor. Maalesef top sürme konusunda FIFA'nın eksikliği devam ediyor, top adeta oyuncunun ayağına yapışıyor. Eskiden bu topun ayağınıza yapışması bazen bir dezavantaja dönüşür ve defans oyuncusu saldırarak yaparak topu kapardı. Yeni pas sistemindeki ver-kaç tuşu ile önünüzü kesmekte olan defans oyuncusunu rahat bir şekilde ekarte edebiliyorsunuz. Daha da fanteziye kaçıp hızlı bir adam ile çok hızlı olmayan bir defans adamının yanından topu pas ile ileri doğru atıp, aynı adam ile topa koşarak yetişip, geçebilirsiniz.

Dünya'dan İsmet ben!

Oynanabilirlikteki incelikleri tek tek anlattım. Sıra menülerdeki ve oyunun datasındaki değişikliklere geldi. Öncelikle belirtmeliyim ki EA Sports yetkilileri Tuğbek'in geçen ayki yazısını okumamış olmalılar ki, oyunda Fenerbahçe yok. Galatasaray ise var, fakat gelin görün ki, Galatasaray'ın kadrosundaki hiç bir yeni değişiklik yok, örneğin, Sergen yok, Popescu hala var, yeni gelen yabancıların hiç biri yok. EA bu sefer biraz insaflı davranmış ve Galatasaray'ı oyunun en "ezik" takımlarından biri yapmamış ama yine de sanki gerçek gücünden biraz daha güçsüz yapmış. Galatasaray'daki oyuncuların tiplerine söyleyecek hiç bir şeyim yok. Ama en azından eskiden olduğu gibi Hasan Şaş'ı falan zenci yapmadıklarına dua ediyorum. Oyuncuların tiplerine değinmişken oyunda 2.10 metrelik ve 1.50 metrelik iki futbolcu yarattım, aynı takımın ilk 11'ine koydum fakat hiç bir şekilde en ufak bir fark göremedim. Nedense ben bugüne kadar NBA serisindeki yüzleri basketbolcularınkine benzetmişimdir, fakat Fifa'da hiç bir zaman bu benzetmeyi yapamamışımdır. Ayrıca seyircilerin hala karton olması çok göze batıyor, özellikle de penaltı atışlarında. Penaltıyı bilerek kaçırasınız geliyor kale arkasındaki seyircileri görünce.

Oyunun oynanış süresini arttırmak için gizli turnuvalar konulmuş, bu turnuvalar bizler Dünya Kupası'nı ve başka turnuvaları kazandıkça açılacak. Umut ediyorum ki bu turnuvalar klasikleşmiş Dünya Kupaları olsun. Böylece 2000'de bize sunulan o nostaljik, klasik takımlarla oynama fırsatı buluruz.

Zorluk seviyesi hakkında ufak bir yorumda bulunma ihtiyacı hissettim. Ben bugüne kadar bütün FIFA'larda ilk maçımdan itibaren World Class zorluk seviyesinde başlardım. FIFA 2002'ye girdim, hemen zorluk seviyesini ayarlayıp maça başladım fakat değişen pas sistemi ile birlikte alışmam zor oldu ve fark yedim. Ardından yaptığım maçlarda pas sistemine alışsam da, oyunun





zorluk derecelerinin daha da arttırıldığını gördüm. Normal zorluk seviyesinde kendi takımımla aynı güçteki takımları zar zor yenebiliyorum, halbuki eskiden World Class'da fark atardım. Hakemler hakkında ise en ufak bir şikayetim olmadı, çünkü topa yaptığım müdahalelerde faul çalmadılar. Sanki hakem facialarını düzelmiş bütün hakemler Piere Luigi Collina olmuş.

OOH, what a sensational FIFA!

Oynanabilirliğin arttığını gerçek hayatta atılan gollerin aynılarını attıkça daha da iyi anlıyorsunuz. Çizgiye inip topu dışarı çıkarmak ve dışarıda topla buluşan adamın iyi bir şutla kaleciyi avlaması bunlardan sadece biri.

Son olarak her zamanki gibi özenle hazırlanmış oyun introsunun, başarılı olduğunu, yeni pas sistemini çok iyi anlattığını ve iyi düşünülerek hazırlandığını söyleyebilirim. Ben oyunun müziğini açıkçası oyunla çok bağdaştıramadım, sanki futbol ile Gorillaz'ın şarkıları hiç uymuyormuş gibi geldi bana. John Motson ve Andy Gray'in de bu oyuna yakışmadığını düşünüyorum ve onlardan bir an önce kurtulmak istiyorum, ah İlker Yasin senin kıymetini bilmiyormuşuz. Sen en azından bu kadar monoton konuşmuyordun. Son olarak bu oyunda gerek motion-capture'da gerek oyun kapağında emeği geçen Zlatan İbrahimoviç'e, Revivo'ya, Mattheus'a, Edgar Davids'e ben de teşekkür etmek istiyorum. Bu mükemmel oyunda pay sahibi oldukları için.

Can Kori | can@level.com.tr

COMMANDOS





Quake'i "insanları kesiyorlar" diye yasaklayan Almanlar, bizzat kendilerinin kesildiği bu mükemmel oyuna ne diyecekler merak ediyorum.

Neden geçen ay Level'a girmedi Commandos? Diğer dergiler incelerken biz neredeydik? Elbette kanepelerimize çekilmiş uyumuyorduk. Olayın gelişim sürecinde payı bulunan sadece iki kişi vardı, Gökhun ve ben. Olayların gelişimi tam olarak şöyle oldu...

▸▸ 22 Eylül 2001, Saat 03:25 : Ekim sayısını bitiren ekip, gönül huzuru ile İstanbul'un dört bir yanındaki yuvalarına dağıldı. O gece "Guzzz, guzzz" sesleri semalara yayıldı.

▸▸ 23 Eylül 2001, Saat 17:30 : Ekip içinde en erken ayılan kişi olarak ben, deniz kenarında bir kafede orta şekerli kahvemi yudumlarken, utanmadan dergiye gitmediğim için zerre kadar vicdan azabı hissetmiyordum. Diğerleri hala evlerinde "guzz-man" modunda.

▸▸ 24 Eylül 2001, Saat 19:25 : Gökhun'la derginin baskıya girmeden son halini görmeye matbaaya giderken, dergiden acı bir haber aldık: Commandos 2 gelmişti. Gökhun ve benim için zor bir karar süreci başlamıştı. Üç seçeneğimiz vardı.

A) Ya baskıyı durdurup, Commandos 2'yi 1 hafta inceleyip yazacak ve dergiyi 1 hafta geciktirecektik.

B) Ya da baskıyı durdurup, Commandos 2'yi birkaç saat inceleyip salla-pati bir yazı yazacaktık.

C) Veya gözümüzü karartıp, baskıya hiç ellesmeden, Commandos 2'ye gelecek ay sağlam bir yazı yazacaktık.

Yaklaşık iki saat tartıştıktan sonra, C seçeneğinde karar kıldık. Bu, yanlış bir karar mıydı? Level tarihinin en büyük hatası mı yapılmıştı? Bir kelle gidecekse, bu kimin kellesi olacaktı? Ucunda ölüm mü vardı? Bu soruların cevaplarını, bu altı sayfalık incelemeyi ve Eser'in göçükten kurtarmaya çalıştığı Commandos 2 Strateji Ustası Rehberi'ni okuyan sizler verin sevgili okuyucularım. Vicdanımı rahatlattığıma göre, artık sadede gelebilirim.

Kwai Köprüsü altından akanlar...

Herşeyden önce şunu söylemek istiyorum. İlk Commandos'u sevmiş, aşık olmuş da olsanız, o oyunun sadist zorluğundan çarpık bir haz da almış olsanız (tam çözümünü yazmış biri olarak, görev paketinin 6. bölümünde saçlarımı gerçek anlamda yolduğumu hatırlıyorum), Commandos 2'ye alışmanız zor olacak. Çünkü oyun sistemi tamamen değişmiş. Yani Commandos delisi de olsanız, bu adı hayatınızda ilk defa duyuyor da olsanız, oyundaki başarı şansınız tamamen kişisel yeteneklerinize bağlı. Şimdi bilmeyenlere Commandos'un mantığını anlatırken, Commandos 2'nin özelliklerini de yavaş yavaş vermeye başlayayım isterseniz.

Commandos birbirinden çok farklı yeteneklere sahip bir grup askeri yöneterek, size verilen görevleri yerine getirmeye çalıştığınız bir taktik-strateji oyunu. Askerlerinizin farklı özelliklerini kullanacağınız doğru yeri ve doğru zamanı bulmak, oyunun özünü oluşturuyor. Etrafta dolaşan her düşmanın bir görüş mesafesi (konisi) vardı. Şimdi buna bir de duyma mesafesi (çemberi) eklenmiş. İlk oyunda birçok bölümü, benim "ölüm tuzakları" dediğim tek bir girişi olan dar alanlara bütün komandolarınızla yatıp, gelen her Nazi askerini tek tek kurşuna dizerek geçebiliyordunuz. Commandos 2'de ise bu taktik çok nadir işliyor. Ölüm tuzakları kurabilmenin tek yolu, istisnalar haricinde, bina içleri olmuş. Ama hemen hemen her binanın birden çok girişi olduğundan, hepsini birden tutmanız imkansız. Üstelik, normalin üstündeki bir zorluk seviyesinde oynadığınızda düşmanlarınızın sayısı ve öldürmek için gerekli mermi sayısı da artıyor. Birçok bölümde neredeyse sizin 30 katınız, hatta bazen daha fazla, düşman olduğunu düşünürsek, klasik piyade taktikleri ile çata-çuta girişmeniz sağlığınız için pek iyi olmaz.

> « Commandos 2'ye **alışmanız** zor olacak. Çünkü oyun sistemi tamamen değişmiş. Oyundaki başarı şansınız **tamamen kişisel** yeteneklerinize bağlı.»

INFO- BOX	TAKTİK STRATEJİ
Bilgi İçin • www.eidos.com	
Yapım • Pyro Studios	
Dağıtım • Eidos Interactive	
Minimum Sistem • PentiumII 300, 64 MB Ram, 12 MB 3D Ekran Kartı, 2 GB HD Alanı	
Multiplay • Internet ve Ağ üzerinden max. 8 kişi	





Düşmanlar sizi farkedince, kim olduğunuzu hemen anlamıyorlar. Düşmandan size doğru ince mavi bir çizgi çıkıyor.



Sizden şüphelenirse, mavi çizgi kırmızıya dönüyor.



Eğer hala saklanmamışsanız, görüş konisi Kırmızıya dönüyor, ve işte ondan sonra kıyamet kopuyor.

Bu durumda yapılacak tek bir şey kalıyor geriye: Komando Taktikleri'ni uygulamak.

Komando Taktiği Nedir?

Sessiz olarak, varlığınızı düşmana hissettirmeden hedefinize adım adım yaklaşmanızı sağlayan taktiklerdir. Emrinizdeki komandoların özel yeteneklerini kullanmanızı gerektiren. İlk oyunda bu yetenekler herkes için belli ve farklı idi. En basit olarak, düşman cesetlerini sadece Green Beret ve Spy taşıyıp saklayabiliyordu ve bu yüzden bu iki komando oyunun ana kahramanları iken, diğerleri yardımcı erkek oyuncuydular sanki. Bir eksiklik olarak gördüğüm bu dengesizlik, Commandos 2'de düzeltilmiş. Artık hemen hemen herkes cesetleri taşıyabiliyor. Hemen herkes, her silahı kullanabiliyor (patlayıcı gibi çok özel olanlar hariç). Bu sayede Commandos 2'deki bölümleri artık çıldırtıcı bir bulmacayı çözer gibi değil, mükemmel olmasa da bir taktik geliştirerek geçebiliyorsunuz. Bence çok iyi olmuş. İlk oyunda toplam 6 (görev pakediyle birlikte 7) olan asker sayınız, bu oyunda dokuza çıkmış. (hırsızın faresini de sayarsak ona, ama saymayalım). Yeni askerlerin ve eskilere eklenen yeni yeteneklerle yapabileceklerimiz o kadar artmış ki, saymakla bitmiyor. Benim gördüğüm kadarıyla, toplam 59 farklı aksiyon yapabiliyorsunuz. Mesela Green Beret düşmanı bıçaklayabiliyor, yumuşak toprağı ve karı kazıp içine saklanabiliyorken, hırsız duvarlara tırmanıp, pencerelerden atlayabiliyor ve hayatta olan düşman askerlerinin eşyalarını çalabiliyor. Bunlara envanterinize aldığınız eşyalarla yapabildikleriniz de dahil. Evet, artık bir envanteriniz var. Öldürdüğünüz veya bağladığınız düşmanların bütün eşyalarını, elbiselerine kadar alabiliyorsunuz. Diablo'dakinin aynısı olan envanterde taşıyabileceğiniz eşya sayısı, envanterde kapladığı alanla belirleniyor. Bazı eşyaları bazı komandolar daha verimli kullanırken, bazı eşyaları ise sadece bir komando kullanabiliyor. Mesela, her türlü patlayıcıyı, alev ve kaynak makinasını sadece Inferno kullanıyor. Aynı şekilde keskin nişancı tüfeği ise sadece Duke'ün ustalık alanına giriyor. Ama düşman üniformalarını herkes giyebiliyor. Beş-altı farklı düşman üniforması var ve Spy'ın haricindekiler bu üniformaları belli bir süre giyebiliyorlar (üniformanın sağ altında bu süre yazıyor). Spy'ın haricindekiler düşman üniforması içinde gezerken, düşmanın görüş açısının yakın mesafesine girerse, düşman tarafından tanınıyorlar. Ama Spy için üniformaların süresi yok. Kılık değiştirdiğinde Nazi askerlerinin yanına kadar girebiliyor, hatta üst rütbeli askerlerin üniformasını giydiğinde, düşük rütbeli askerlere "şu tarafa bak, şuraya git" gibi emirler verebiliyor. Ama giydiği üniformanın sahibinden daha üst rütbeli bir asker tarafından görülürse, o da farkediliyor. Bir de size minik bir tüyo vereyim: Hemen her bölümde bir tane general veya amiral var. Sakın en üst rütbeliyi buldum, şunun üniformasını giyeyim de heryere girip çıkabileyim gibi bir düşünceye kapılmayın. Tıpkı gerçek bir askeriyede olduğu gibi, Commandos 2'deki düşmanlar da en üst komutanlarını çok iyi tanıdıklarından sizi anında farkediyorlar.



Binaiçi grafikleri tamamen üç boyutlu. Ama detay olarak dış mekanları kesinlikle aratmıyor.

Kontrol Canavarı

Tabii komandolarınızın yetenekleri artınca, bu yeteneklere erişmeniz bayağı zorlaşmış. Tam anlamıyla oynayabilmek için bütün klavyeye hakim olmanız lazım. Temel yetenekler her karakter için aynı tuşla yapılırken, spesifik yetenekleri kullanmanız gerektiğinde eliniz ayağınıza dolaşabiliyor. Alışması bu kadar zor bir oyunda, eğitim görevleri olmasını beklemek hakkımız, öyle mi? Pyro Studios'a göre değil sanırım, çünkü "Eğitim Görevi" adı altında oyuna koydukları ilk iki bölümde normal bir eğitim görevinden bekleyeceğiniz hiçbir şey yok. Ne bir açıklama penceresi, ne bir sonraki adımı gösteren bir yazı. "Aha göreviniz şu, hadi bakalım, kolay gelsin" diyip sizi düşman hatlarının gerisine atıveriyorlar. Oyunun 10 ana görevine göre nispeten kısa ve kolay olması dışında hiçbir farkı olmayan bu ilk iki bölüme, adamlar söylemese, "Eğitim Görevleri" demek için 999 şahit arıyorum.

Gerçi, bu görevleri deneme-yanılma yöntemiyle oynayarak komandolarınızın yeteneklerini öğrenebiliyorsunuz, ama bunun çok daha hızlı ve efektif bir şekilde de yapılabileceğini düşünüyorum. Ayrıca, oyunla ilgili hemen hemen her şeyin yazılı olduğu minik ansiklopedide (sağ üstte) aradığınız bir şeyi hemen bulabiliyorsunuz, ama yeni bir başlığa bakmak için buradan çıkıp





Ortalığın sessizliğine kanmayın, aslında müthiş bir tuzak kurdum. Soldaki binada iki (balkonda ve pencerede), Buda'nın gözlerinde ise iki askerim var. Sniper da soldaki binanın en üst penceresinde.



Ve işte kurbanlarım geliyor: Bir bölüm Japon askeri. Nasıl bir tuzağa düşmek üzere olduklarının farkında değiller.



Buda heykeline ulaştıklarında, çatışma başlıyor. Ama ne yazık ki aşağıda ve savunmasız olan Japonların biletini baştan kesmiştim. Teker teker ölüyorlar, bölüm bitiyor.

tekrar girmek zorunda olmak bir süre sonra sinir bozucu oluyor ve bu ansiklopedi ile ilişkinizi kesiyorsunuz.

Savaş Alanları

Evet, Commandos 2, toplam 12 bölümden oluşuyor (2 eğitim ve 10 ana bölüm). Bu bölümler 2. Dünya Savaşı'nın geçtiği bölgelerden özenle seçilmiş. Norveç kıyılarındaki bir denizaltı üssünden, Doğu Asya'daki Japon üslerine kadar 9 farklı mekanda geçiyor oyun (ilk iki bölüm aynı mekanda geçiyor). Toplam 10 bölüm biraz kısa gelebilir, ama bir bölümü geçmek için saatlerce uğraştıktan sonra öyle olmadığını göreceksiniz. Bölümler zaten devasa, bir de işe iç mekanlar girince, herbir bölüm ilk Commandos'un bölümlerinin neredeyse üç katı büyüklükte. Ayrıca, bölüm başında size verilen görevleri gerçekleştirdiğinizde giderek zorlaşan yeni görevler alıyorsunuz. Bir bölümü çözmeniz nereden bakarsanız üç ila dört saat alabiliyor. Buna ek olarak, her bölümün bir de Bonus bölümü var. Karıştırdığınız dolap ve sandıklarda bulacağınız üzerinde Bonus yazan kitapları toplarsanız, bulunduğunuz bölümün Bonus'unu açabilirsiniz. Bonus bölümün ne kadarını tamamladığınızı sağ üstteki ikonlardan en soldakine tıklayınca açılan resmin ne kadar tamamlandığına bakarak görebilirsiniz.

Commandos 2 son zamanlarda sayıları giderek artan iki boyutlu grafik kullanan oyunlar arasında en gözalıcı grafiklere sahip. Dış mekanlar müthiş bir detay seviyesinde grafiklere sahip. Siz ve düşman askerleri dahil olmak üzere bütün canlılar ise üç boyutlu modellenmiş. Karakter animasyonları da, mekan grafiklerinden aşağı kalmıyor. Tüm askerlerin hareketleri gerçek gibi, hiçbir şeyin eksikliğini hissetmiyorsunuz. 640 x 480'den, 1024 x 768 çözünürlüğe kadar çıkabiliyorsunuz. Yüksek çözünürlük tabii ki savaş alanının daha fazlasını görebilmeniz demek. Dış mekanları ALT+Mouse tıklaması ile 90 derece çevirebiliyorken, iç mekanları aynı şekilde 90'ar derece ve ALT+Sağ sol ok tuşları ile tam 360 derece çevirebilme şansınız var. Ara videolar kısa ve konuşmasız olduğu halde gayet kaliteliler. Yani kısaca, Commandos 2 görsel bir şölen ve her yanından kalite akıyor.

Müzikler, ah o müzikler... Adamlar üşenmemiş Commandos 2'nin her bölümü için ayrı müzikler yapmışlar. Bu müzikler de iç ve dış mekanlarda değişiyor. Dış mekanlarda daha epik ve gaza getirici müzikler kullanılırken, bina içlerine girdiğinizde daha sakin ama sinsi bir müzik giriyor. Hepsi de çok başarılı müzikler, sanırım Pyro Studios ilk oyundan sonra yeni ve daha yetenekli bir müzisyen bulmuş. Arkaplan sesleri de çok iyi. Komandolarınızın ve düşmanlarınızın sesleri ise yeterli seviyede. Ama adamlarınızın emirlerinize verdiği tepkiler hep aynı olduğundan bir süre sonra sıkabiliyor.

Sıkıcı Detaylar

Gelelim oyunun teknik detaylarına. Commandos 2'yi oynamak için gereken minimum 64 MB Ram dense de, bu kadar az bellekle bu oyunu oynamak sadece hoş bir hayal olabilir. Ve size tavsiyem en az 128 MB Ram'iniz yoksa, bu hoş hayalden uzak durmanız. Ayrıca, eğer Windows 2000 veya XP kullanıyorsanız, bazı sorunlar yaşamaya hazır olun. Benim oyunu test ettiğim birinci bilgisayarda Windows 2000 vardı ve Target: Burma görevinde 50 askerin sizi bastığı yerde sürekli çöküyordu. Ayrıca, bazen oyunu yüklediğimde grafiklerin yerinde yeller estiğini gördüm, ama oyundan çıkıp bir daha girdiğimde bu sorun düzeldi. Windows 98'de oynadığımda ise böy-

KAPIŞMA: COMMANDOS 2, DESPERADOS'A KARŞI

Commandos 2
94 %



Kontrol: Klavyenin neredeyse tamamına hakim olmak zorunda olmak, ilk başlarda çok zor. Ama her yeteneğin tuş karşılığının ekranda yazması çok işe yarıyor. Haritayı 4 açıdan görmek güzel, ama her çevirdiğinizde en az 5 saniye kendinizi arıyorsunuz.
Taktiksel Çeşitlilik: 59 farklı yeteneğe sahip 8 komandonuzun olması bile, en vahşi savaş taktiklerinizi hayata geçirebilmenizi sağlıyor. Ve çok gerekli yeteneklerin herkese verilmiş olması da gerçek bir nimet.
Düşmanlar: Yapay zekaları tam karar, daha fazlası mazoistlik olurdu. Görme ve duyma yeteneklerine ek olarak, bir de sizi gördüklerinde farketme süresi eklenmiş. Zor ölüyorlar ama kolay tuzağa düşüyorlar.
Grafik & Ses: Şimdiye kadar gördüğümüz en güzel iki boyutlu grafiklere sahip Commandos 2. Bina içlerinde tamamen 3D görünüşe geçilmesi de müthiş bir yenilik. Her bölüm için ayrı ayrı birbirinden müthiş müziklerinin olduğunu söylemiştim.

Desperados
91 %



Kontrol: Oldukça kolay alışılan kontrollerine ek olarak, Desperados'un en büyük artısı, adamlarınıza aynı anda birçok şeyi yaptırmanızı sağlayan Quick Action özelliğiydi. Alışması kolay, ustalaşması zor doğru cümle olur sanırım.
Taktiksel Çeşitlilik: Commandos 2 kadar olmasa da, taktik olarak yapabildikleriniz çok fazla idi. Vahşi batı temasını çok iyi yedirmişlerdi oyuna (duvar arkasından yuvarlanarak çıkıp ateş etmeler, balkondan atın üstüne atlamalar).
Düşmanlar: Çeşit olarak fazla olmasalar da, bazılarının diğerlerine emir vermesi, birbirlerini kontrol etmeleri, ve çok kolay tuzağa düşmemeleri bir artı puan.
Grafik & Ses: Çizgi filmsi grafikleri ve mekanlar güzeldi, hatta çok güzeldi. Kovboy temalı (ve kısıtlı sayıda olan) müzikleri de. Ama insanüstü bir yeteneğin eseri olan Commandos 2'nin grafik ve müzikleri karşısında yenik düşüyorlar.

Kazanan

Kontrol:	Desperados
Taktiksel Çeşitlilik:	Commandos 2
Düşmanlar:	Desperados
Grafik & Ses:	Commandos 2



İşte oyundaki bug'lardan biri: Artık iki tane Inferno'm var!



Envanter sistemi, Commandos 2'ye yepyeni bir boyut kazandırmış.

le bir problem yaşamadım. Bu sorunlarda oyunun bir suçu olmadığına eminim, çünkü Commandos 2 Windows 2000 ve XP'yi desteklemiyor. Eğer bu işletim sistemlerini kullanıyorsanız oyunun çökmesine, hatta bazı noktalarda bir daha kurtulamayacak şekilde tıkanmasına kendinizi hazırlayın. Haa, bir de oyunun harddiskinizden götüreceği 2 GB'a da kendinizi hazırlayın! Ve son bir not, Commandos 2'nin Türkiye'deki kopyaları son bölüm yüklenirken kilitleniyor ve bundan kurtuluş yok. Yani kopyasını alırsanız, kendinizi oyunu bitirememeye de hazırlayın.

İnce Detaylar

Prensiplerimden ödün vermeden, incelediğim oyunlardaki ince noktaları verme huyuma inatla devam ediyorum:

» Oyunun Commandos 1'deki kadar "ölüm tuzağına" izin vermediğini söyledim. Ama bu elinizi kana bulamayacaksınız anlamına gelmiyor. Hatta, Commandos 2'de düşman, ilk oyuna göre çok daha fazla kayıp veriyor. Bunda, hırsız komandolarınızın en azından bir çeşit tüfek kullanabilmesinin ve hemen hepsinin cesetleri sırtlayıp en yakın uçurumdan aşağı veya denize atabilmesinin payı çok büyük.

» Biraz oynayınca sizin de görebileceğiniz gibi, Commandos 2'nin ölüm makinası Marine, yani Fins adlı balık-adamınız. Bunun en büyük sebebi de, düşmanları en sessiz ve güvenli yoketme yolunuz olan bıçakları, Green Beret'e göre on kat daha verimli kullanabilmesi. Çünkü Green Beret düşmanın yanına gidip bıçaklarken, Fins neredeyse tabanca mesafesinden bıçak fırlatabiliyor. Bu yüzden size tavsiyem, etrafta bulduğunuz tüm bıçakları (Green Beret "Tiny"ninki de dahil olmak üzere) Fins'e vermeniz. Nasıl bir ölüm makinası haline geldiğine inanamayacaksınız.



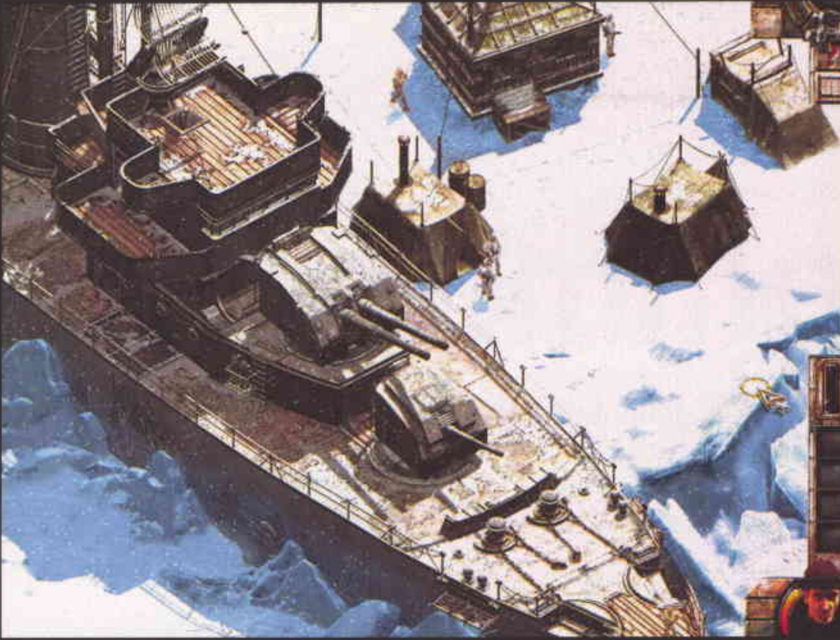
» Her komandonun kullanabildiği silah cinsi değişik. Derin operasyonlara başlamadan önce herkeste kullanabildiği türden en az bir silah olmasına özen gösterin.

» Mümkün olan tüm üniformaları toplayın ve adamlarınıza dağıtın. Ne zaman gerekeceği belli olmaz. Aynı şekilde tüfek ve cephaneleri de ayrı ayrı ve dengeli dağıtın.



» Size gereken bir eşya, bir başka adamınızda ise, onun yanına kadar gitmenize gerek yok. Köpek düdüğü ile Whiskey'i çağırın, gerekli eşyayı ona verin. Sonra o eşyaya ihtiyaç duyan adamınızla düdük çalın. Whiskey fazla dikkat çekmeden en kısa sürede onun yanına ulaşacaktır.

» İşler ters gidip alarm çaldığında, etrafınızda anında onlarca düş-



Grafiklerin detayına ve güzelliğine hayran kalmamak elde değil.

COMMANDOS 2	93

Grafik • Sadece susuyor, ve selam duruyorum. Commandos 2'nin grafikleri hakkında herhangi bir yorumda bulunmak, onları çizen sanatkara saygısızlık olacaktır kanaatindeyim.

Atmosfer • Grafik ve müzikler atmosferi çakı gibi sağlamlaştırıyor. Yine de hikaye yapısı daha sağlam olabilirdi diye de düşünüyorum. Bu oyunun içinde bir araç ve mühimmatın detaylıca tanıtıldığı 2. Dünya Savaşı ansiklopedisi görmek çok hoşuma giderdi açıkçası

Ses • Üstadların üşenmeden toplam 25 müzik yapmış olmaları bir yana, hepsini mükemmel yapabilmiş olmaları başlı başına övgüyü hakediyor. Seslere de laf yok.

Oynanabilirlik • Dış mekanlarda haritayı çevirdiğiniz anda, feleğiniz şaşıyor. Buna bir çözüm bulmalılar. Ayrıca ilk birkaç saat kontrollere alışmakta zorlanacaksınız. Bu ikisi haricinde, sorun yok.

manla çevrilmemişse, kaçmanız için hala bir şansınız var demektir. Alarmı bölümdeki her düşman duymayabiliyor, bunu olay mahallinden uzaklaştıkça azalan alarm sesinden anlayabilirsiniz.

» Bölümler karışık olduğundan bir sonraki görevinizin nerede olduğunu bulmak oldukça zor. Kafanız karıştığında sağ üstteki menüden Objectives'e tıklayıp, yapmak istediğiniz görevi seçin. Böylece hedefinizi ve bölüm üzerinde kabaca nerede olduğunu göreceksiniz. Bu ekrandan çıktığınızda ise, hedefinize ulaşmak için nerelerden geçmeniz gerektiğini bir ok size gösterecektir.

Bu taktikler böylece uzar gider, gerisini bu işin profesyoneli Eser'e ve sizler için hazırladığı Strateji Ustası yazısına bırakıyorum. Tabii bilgisayarını zamanında tamir edebilirse (vah Eser'im vah!)





Son Sözler Antolojisi

Uzun süredir oyun oynuyoruz. Yıllarca bekledikten sonra bizi hayal kırıklığına uğratan birçok devam oyunu gördük. Bazıları öylesine şişirilmişti ki, oyuncuların beklentilerini karşılayamadılar. Bazılarının ise, ismini aldığı ataları ile hiç bir farkları yoktu. Commandos 2 kesinlikle bu iki kategoriye de girmiyor. Evet, uzun zamandır bekliyorduk ve şişiriyorduk. Ama balon çıkmadı. Ve evet, atası olan Commandos: Behind the Enemy Lines ile aynı temel yapıya sahip. Ama benzerlikler orada bitiyor. Mümkün olan her yönden ilk oyundan ve kendi türündeki rakiplerinden daha üstün bir oyun Commandos 2: Men of Courage. Eğer son zamanlarda sizi zorlayacak, ama çok zorlayacak bir oyun oynamadıysanız, Commandos 2'yi oynayın. Eğer son zamanlarda, bir oyunun grafiklerinin güzelliği gözlerinizi yuvalarından uğratmadıysa, Commandos 2'yi oynayın. Eğer son zamanlarda, mükemmel bir oyun bulamadıysanız, Commandos 2'yi oynayın. Eğer bilgisayarınızı yeni aldıysanız, önce açmayı öğrenin, ve sonra Commandos 2'yi oynayın. Ne yaparsanız yapın, Commandos 2'yi mutlaka oynayın. Zorlanmanız imkan dahilinde, ama pişman olmanız değil.

Sinan Akkol | sakkol@level.com.tr



mechcommander2

İleriyi görebilmek için bazen dönüp geriye bakmak gerekir...

İlk Mech Commander piyasaya çıkalı bir hayli zaman oldu. Bu oyun her ne kadar teoride bir hayli yüksek potansiyele sahip idiyse de, oldukça önemli tasarım hataları vardı ve doğrusu şahsen o oyuna pek ısınamamıştım. Ancak olaya bir de farklı açıdan bakmak lazım, Battle Tech evreni aslında romanlara ve masaüstü oyunlara konu olmuş, son derece geniş ve detaylı bir oluşum. Ve bu evrenin tüm özelliklerini kalkıp tek bir oyuna koyabilmek doğrusu pek kolay değil. Ancak öte yandan Mech Warrior oyunlarına bu özellikleri katmazsanız, elde edeceğiniz sonuç ayırdedici bir özelliği bulunmayan herhangi bir başka oyun haline de gelebiliyor. Tabii teknik sınırları da unutmamak lazım, daha insan hayalgücünü aynen simüle edebilen bir donanım ya da yazılım üretilebilmiş değil, o yüzden sanırım oyunlar her zaman için bizim kafamızdaki beklentileri karşılamaktan en az bir adım uzak olacaklar.

Öte yandan, Microsoft tarafından piyasaya sürülen Mech Commander 2 ilkinden çok daha iyi, çok daha detaylı tasarlanmış bir oyun, şüphesiz programcılar oyunculardan gelen tepkileri dikkate almışlar. Fakat ilkine göre çok daha iyi olsa da, bu oyunun da bazı önemli eksiklikleri bulunduğunu söylemek gerekir. Yine de hakkını yemeyeceğim.

Üç Boyutlu Dünyalar...

İlk Mech Commander bitmap bazlı grafiklere sahipti, her ne kadar oyun haritalarında belirli bir derinlik olsa da, herşey iki boyutluydu. İkinci oyun ise tamamen 3D grafiklere sahip olacak biçimde tasarlanmış, tabii bu durum oyuncuya kamera açısını da istediği gibi değiştirebilme imkanı veriyor. Oyunun grafiklerine diyecek pek bir şey yok aslında, ışık efektlerinden gölgelere dek tüm unsurlar gerçekten iyi kullanılmış. Ayrıca seçilen renk paletleri de bir hayli hoş, nedense çoğu 3D oyun üçüncü boyutu vurgulamak için olsa gerek, kullanılan aşırı canlı renkler yüzünden pek gerçekçi görünmezler. MC 2 tasarımcıları çoğunlukla bu hataya düşmemiş gibiler. Tabii bana kalsa biraz daha mat, daha "kirli" renkler kullanılmalıydı, ama bu tamamen kişisel bir tercih.

Ne var ki bu oyunu tüm grafik detayları açarak oynayabilmek için gerçekten de güçlü bir bilgisayara ihtiyacınız olacak, çünkü MC 2 grafik motoru tam bir canavar. Size cidden güzel grafikler sunuyor, ama bunu yaparken bilgisayarınızı sonuna dek zorluyor da. Nitekim gerçekten güçlü bir bilgisayarınız yoksa oyunun aşırı yavaşlamasına şahit olabilirsiniz. Ancak burada sadece frame rate düşüşünden bahsetmiyoruz. Oyun yavaşlamaya başladığında bu herşeyi etkiliyor, ekrandaki imleç dahil, ve sonuç olarak sistem komutlarınızı geç algılamaya başlayabiliyor. Buna ekrandaki birimlerin verdiği



tepkilerin yavaşlamasını da eklerseniz, sık sık saçma sapan sonuçların doğması kaçınılmaz olabiliyor. Neyse ki görev içinde oyunu kaydedebilmek mümkün ancak bu arada oyun yükleme gibi olayların da cidden uzun zaman alabildiğini belirteyim.

Alet İşler, El Övünür...

Gerçek dünyada olsun, oyunlarda olsun, kullanılan herşey aslında bir araçtır ve aslında tüm işleri yapan insanın ta kendisidir. Bu oyunda da işler çok farklı değil. Her ne kadar savaş alanında etrafa ateş saçan 100 tonluk metal canavarlara kumanda ediyor gibi görünseniz de, aslında sizin kumanda ettiğiniz unsurlar bunları kullanan pilotlar. Nitekim oyundaki araçları seçip işe uygun bir biçimde donatırken, bunları kullanacak kişileri de dikkatli seçmeniz gerekiyor. Pilotlar çeşitli sistemler konusunda uzman olabiliyorlar, ayrıca savaşlar geçtikçe daha tecrübeli ve haliyle vaz geçilmez olmaya da başlıyorlar.

Burada ilk oyundan daha gelişmiş bir yapay

INFO-BOX **REAL TIME STRATEJİ**

Bilgi İçin • www.mechcommander2.com
Yapım • Microsoft
Dağıtım • Microsoft

Minimum Sistem • P2-266, 64 MB RAM, 8 MB 3D grafik kartı, 400 MB sabit disk alanı.

Multiplay • Internet ve Ağ üzerinden max. 8 kişi.







Robotlarınızın yarattığı hasarı yer şekilleri üzerinde hemen görebiliyorsunuz.



Oyunda üs yapamadığınız için ele geçirdiğiniz üsleri gözünüz gibi koruyun.



Mech'lerinize Sensor uzmanlığı vermezseniz uzaktaki düşmanları tanımlayamazsınız.

zeka görüyoruz. Herşeyden önce artık Mech pilotları çatışma esnasında oldukları yerde durup gelen ateşi yemiyorlar, aksine etrafta koşturup atışları savuşturmaya bakıyorlar. Ayrıca haritada çeşitli işler için Waypoint belirleyebiliyorsunuz ki bu ilk oyundaki en büyük eksikliklerden biriydi. Fakat yine de bazı sorunlar var, bunlardan biri pilotların bazı konulardaki emirlerinizi pek takmamaları. Siz uzun menzilli silahları kullanmalarını emretseniz de, çoğu zaman onlar daha fazla hasar verebilmek için düşmanın yakınına sokuluyorlar. Tabii uzun menzilli silahların ancak belirli mesafelerde işe yaradığını düşünürseniz, bunun sonuçlarını tahmin edebilirsiniz. Ayrıca çoğu zaman pilotlarınız gayet inatçı bir biçimde kendilerinden daha güçlü bir düşmanın peşine takılıp uzaklaşabiliyorlar. Eğer çok dikkatli olmazsanız adamlarınızın kolayca pusuya düşüp darmadağın olmalarını izlemek zorunda kalabilirsiniz. Yine de ilk oyundaki kadar kolay hedef olmuyorlar.

Paralı Askerler...

Mech Commander 2 öyle pek ilgi çekici bir senaryoya sahip değil, doğrusu böylesine geniş bir oyun evreninde de konu sıkıntısı çekilebiliyor olması şaşırtıcı. Ancak neyse ki konu pek ilginç olmasa bile senaryonun gidişatını oldukça güzel ara demolarla izleyebilme imkanınız var. Ayrıca görevler de pek fena sayılmazlar, fakat bence oyunun genel yapısında çok zayıf bir yön var. Tıpkı ilk oyun gibi burada da her görevin her adımı önceden belirlenmiş ve oyuncu da mecburen bu kalıba uymak zorunda. Görevlerde belirli olayların gerçekleşmesini sağlayan çok hassas tetikleyici unsurlar kullanılmış ve bazen oyuncu önceden belirlenmiş yoldan birazcık bile sapsa sonuçlar çok can sıkıcı olabiliyor. Bu durum özellikle bir strateji oyunu için hiç iyi değil, çünkü olaylara kendinize has açılardan yaklaşmanıza, farklı çözümler bulmanıza mani oluyor. Bu da bir oyunda çeşitliliği sevenlerin çok canını sıkabilecek bir tasarım şekli. Herşeyden önce oyunu bir defa bitirdiğinizde ikinci defa oynamanın bir anlamı kalmıyor.

MC 2 pek kolay bir oyun değil, özellikle bazı durumlarda oyun temposu takip edebileceğinizden daha yüksek olabiliyor. Programcılar bu durumu dikkate alıp oyunu dondurabilme ve bu arada adamlarınıza emir verebilme seçeneğini de unutmamışlar. Ne var ki arabirim tasarımı yüzünden bunu yapabilmek hiç kolay değil, ayrıca oyun dondurulmuşken verdiğiniz emirleri ekranda görememek oldukça can sıkıcı. Madem bu özelliği oyuna katacaklarmış, neden bunu basit ve kullanışlı bir şekilde yapmamışlar, doğrusu hiç bilemiyorum.

«Genel olarak baktığımızda Mech Commander 2'nin ilk oyundan çok daha gelişmiş olduğu şüphesiz bir gerçek.»

Genel olarak baktığımızda Mech Commander 2'nin ilkinden çok daha gelişmiş bir oyun olduğu şüphesiz bir gerçek. Ancak maalesef yine de oyun iyi bir stratejide bulunması gereken esneklik ve çeşitlilikten yoksun. Çoğu oyuncu bunu bir defa bitirdikten sonra büyük ihtimalle bir defa daha oynamak ihtiyacı duymayacaktır. Ayrıca senaryo ve görevler bazı başka oyunlarda olduğu gibi akılda yer edici, arkadaş arasında geyiği çevrilesi bir derinliğe sahip değil. Doğrusu benim beklentilerimin çoğunu karşılamadı diyebilirim. Ben özellikle strateji türü oyunlarda çok daha derin bir senaryo, etkileşimlilik ve esneklik ararım. Bu oyunda bunların pek mevcut olduğu söylenemez, ama eğer her türden RTS'yi alıp oynamayı seviyorsanız ve güçlü bir sisteminiz varsa, o zaman bu oyuna ayrılan zaman tümüyle kayıp sayılmayacaktır.

M. Berker Güngör | gberker@level.com.tr

MECH COMMANDER 2 — **73**

Grafik • MC 2 oldukça gelişmiş bir 3D grafik motoruna sahip, haliyle görsel açıdan çok etkileyici bir oyun. Ancak bu durum bilgisayarınızın çok güçlü olmasını gerektiriyor.

Atmosfer • Ara sahneler oldukça iyi, ancak senaryo pek akılda kalıcı değil. Oyunda belirgin bir yapaylık hissi var, fakat yine de genel oyun atmosferi vasatın üstünde sayılabilir.

Ses • Gerek ses efektleri, gerek oyun müzikleri oldukça iyi hazırlanmış. Seslendirme de fena sayılmaz, bu açıdan MC 2'ye pek kusur bulmak mümkün değil.

Oynanabilirlik • Arabirimdeki bazı tasarım hataları oyunun yüksek temposuyla bağaşmayan bir yapı sergiliyor. Ayrıca görevler zor sayılır, ancak stratejik esnekliğin olmaması oyuncuyu boğabiliyor.







Mars madencileri, birleşin!

red faction

Aslında çok tehlikeli bir oyun bu, özellikle elinin altında biraz yetki *olan ve buluttan bile nem kapan adamlara gösterilmemesi lazım.* Neden mi? Oyunun adı "Kızıl Fraksiyon", oyunda büyük bir şirketin acımasız sömürüsüne baş kaldıran madenciler var ve üstelik siz bu madencilerden birini canlandırıyorsunuz. Üstüne üstlük oyunda adım başı çok ilginç tarzlarda hazırlanmış posterler ve sloganların duvarları süslediği görülebilir. Yani aslında oyunu yapanlar çaktırmadan 1930'lu yıllarda iyice kendini göstermeye başlamış olan ideoloji çatışmasını oyuna arka plan olarak yansıtmaya çalışmışlar.

Kızıl Fraksiyon

Red Faction uzun zamandır gelmesi beklediğim bir yapım, ve üstelik bir de FPS. Bu yüzden oyunun CD'si Level sınırları içine girdiği anda elime düştü. Çünkü Sinan daha önceden bu oyunu bana ayırması için kendisine "HRODAAARRRGGGGHHH!!!" şeklindeki nazik ricamı kırmamış ve oyunu bana verme kararı almıştı. Ve fakat doğrusu bu kadar ısrar etmeme deydi mi, bakın orasını pek bilemiyorum. Çünkü Red Faction çok kötü olmasa bile, şu zamanda en azından benim gibi derin beklentileri olan oyuncuları tatmin edebilecek bir yapım olmadığını ortaya koydu.

Peki nedir bu oyunun olayı? Aslında senaryo neredeyse Arnie amcamın en iyi filmlerinden biri olan Total Recall ile arak derecesinde benzerlik gösteriyor denebilir. *Oyunun kahramanı olan Parker, Dünya'daki hayatından* sıkılıp biraz kafasını toplamak için Mars madenlerinde çalışmaya gitmiş bir elemandır. Tabii bir insanın tatil amacıyla madencilik yapması ne denli inandırıcı bilemiyorum, ama zaten suratını görünce Parker'ın pek zeki bir kardeşimiz olmadığını siz de anlayacaksınız. Sonuç olarak eleman biraz macera yaşarım diye Mars'a geliyor gelmesine ama, 3 ay sonra elini alnına vurup "Ula ben ne poh yidim?" diyor. Çünkü Mars kolonilerinin yönetimini neredeyse tamamen elinde tutan Ultor adlı şirket ora halkını inim inim inletmekte, sinekten yağ çıkarırcasına sömürmektedir. Üstelik ortada bir de veba olayı vardır ve Eos diye birinin örgütlediği asiler sık sık kargaşa çıkarmaktadır.

Half-Recall ya da Total-Life?

Tabii insan tüm bu olayları gördükçe aklına Total Recall ve Half-Life senaryoları geliyor. Haliyle olaylara uzaylıların karışmasını, büyük ve altından kalkılmaz dalaverelerin ortasında kalmayı bekliyorsunuz. Ama

INFO-BOX **FPS**

Bilgi İçin • www.volition.com
Yapım • Volition
Dağıtım • THQ

Minimum Sistem • P2/300, 64 RAM, 16 MB grafik kartı.

Multiplay • Var



Yolun sonuna geldin ahbap!



Düşmanlarınız tetiklendiklerinde harekete geçiyorlar.



Çevrenin yıkılabilir olması sadece makyaj amaçlı kullanılmış.

tüm olanlardan yaşlı ve buruşuk bir herifin sorumlu olduğunu öğrenip oyunun büyük bölümünde o dingilin ve yarattığı eciş bücüş mutantların peşinden koşmak zorunda kaldığınızda hevesiniz de sönüyor. Zaten senaryo hem arak, hem de zorlama olunca oyunun atmosferi bir hayli düşüyor. Şahsen oyuna çok hevesli başlamış olmama rağmen, geçen dakikalar beni oyuna ısındırmak yerine iyice soğuttu. Zaten oyun pek büyük sayılmaz, bol bol mola verseniz bile ortalama 8-10 saatte bitirirsiniz.

Ancak hemen şunu da belirteyim ki oyunu zayıflatan tek etken senaryo değil. Mesela grafikleri ele alalım, bu oyun yaklaşık olarak üç senedir yapılmakta, ama grafikleri pek o kadar iyi sayılmaz. Grafik motoru yetenekli olsa bile haritaları hazırlayan eleman bundan faydalanmayı pek becerememiş. Mesela oyunun büyük bir kısmı daracık tüneller, içi oldukça çıplak olan ortamlarda geçiyor. Üstelik çevre tasarımında kullanılan kaplamalar da pek öyle iyi seçilmemiş ki bu da en mükemmel grafik motorunu bile rezil etmeye yetecek bir unsurdur.

Geo-Mod Dedim Size!

Bu oyunun en ilgi çeken ve beklenen taraflarından biri de Geo-Mod adı verilen yeni bir teknolojiyi içerecek olmasıydı. Bu yeni teknoloji sayesinde oyun alanındaki herşeyin yapısını gerçek zamanlı olarak deforme edebilirsiniz. Bu kısaca şu anlama geliyor, camları kırabilir, duvarları patlatabilir, tavanı çökertebilirsiniz. Ve bu özellik gerçekten de oyunda mevcut. Ancak gelin görün ki beklediğimin tam aksine, yapımcılar bu tekniği oyunun gidişatını ciddi bir biçimde etkileyecek şekilde kullanmamışlar. Yani bir sütunu kırıp tavanı üzerinize gelen düşmanların tepesine çökertmek, ya da uzay gemisinin bir penceresini patlatıp içeridekileri uzaya savurmak gibi şeyler yapamıyorsunuz. Yapımcılar bu özelliği oyunda öyle süs niyetine kullanmışlar ki, insan ister istemez neden bu teknolojiyi ortaya koymak için bu kadar emek harcadıklarını merak ediyor. Üstelik oyuncuların haritaları darmadağın edip sonra da olmadık bir yere çıkarak oyunu çökertmemeleri için olsa gerek, oyunun hemen her yerinde "hasar verilemez" türden kaplamalar kullanılmış. Eh, ne anladım ben böyle teknolojiden?

Ateş Etme Abi!

Ne var ki oyunda şu ana dek saydığım hiçbir unsur beni karşıma çıkan karakterler kadar gıcık etmedi. Öncelikle oyundaki hareket eden hemen her unsurun gerek tasarım, gerek animasyonları kelimenin tam anlamıyla odun gibi. Ancak bundan da kötüsü karşınıza çıkan düşmanların hemen hiçbirinde "yapay zeka" denen şeyden eser yok. Çok çeşitli düşman sınıfları var tabii, ancak bunlar çoğunlukla belirli olaylarla harekete geçiyor, adeta havadan düşmüş gibi etrafta oluşuyor ve çoğu zaman ellerindeki silah türüne göre önceden belirlenmiş bir saldırı uyguluyorlar. Mesela oyunun en başındaki coplu polisler ateş yemelerine aldırmadan, kendilerini öldürtene dek üzerinize koşuyorlar. Daha ilerideki ağır zırhlı ve füzeyle donanmış bir eleman ise yerinden bir milim kımıldamadan koridorun dibinde put gibi durabiliyor. Bundan da kötü olan ise düşmanların istisnasız bir kurşun yer yemez arkalarını dönüp kaçmaları, üç metre koştuktan sonra da dönüp tekrar saldırmaları. Üstelik bunu yaparken bir de utanmadan "Ateş etme abi, valla silahsızım!" ya da "Yaw ben senin tarafındanım!" gibi saçma laflar etmeleri, en cefakar eşşeğin bile sudan iyice tiksinmesine sebep oluyor. Sonuç olarak neredeyse tüm çatışmalarınız birbirine benzemeye ve bir zaman sonra da iyice baymaya başlıyor.

«Zaten oyun pek büyük sayılmaz, **bol bol mola** verseniz bile ortalama **8-10 saatte** bitirirsiniz.»

Şu Cipten Bir Tane Olsa...

Oyunda başarılı olan hiçbir şey yok mu peki? Aslında var, hem de bir FPS'de en aklınıza gelmeyecek detayı oldukça başarılı halletmişler. Ne mi? Araç kullanmak. Evet, oyunda denizaltıdan uzay gemisine, cipe ve hatta Total Recall'dan arak maden kazı aracına dek bir sürü aracı kullanabiliyorsunuz. Ancak maalesef oyunu tasarlayanların hayalgücü eksikliğinden bu araçlar da nasiplerini almışlar. Şöyle ki, araçlar gayet iyi, gayet hoş, ancak onları kullanabileceğiniz alanlar da tıpkı diğer mekanlar gibi daracık tünellerden ibaret. Yani uzay gemisini alınca şöyle alçaktan bile olsa Mars dağları üzerinde uçuşa çıkmak gibi bir olayımız olmuyor. Çoğu zaman araçlarla geçtiğiniz yerleri koşarak ya da yüzerek bile geçebilirsiniz. Ve daha da kötüsü oyunun Multiplayer kısmı da çok yetersiz olmuş, haritalar az ve özensiz, ayrıca multi oyunlarda o araçlardan faydalanma imkanınız da yok. Halbuki olsa gerçekten çok sağlam, çok eğlenceli olurdu.

Neyse, uzun lafın kısası, Red Faction o kadar bekledikten sonra beni hayal kırıklığına uğratmış olan bir oyun. Görünen o ki oyunun motorunu yazmaktan senaryo ya da art olayına pek zaman kalmamış. Tabii piyasaya çıkan her FPS'yi tüketenlerin buna da balıklama dalacağını biliyorum. Ama benim için Red Faction'u bir defa bitirmek bile fazlaydı. Bir kere daha oynamaya pek niyetim yok.

Mad Dog | what.a@dog.iam

RED FACTION **60**

Grafik • Oyunun grafikleri günümüz FPS'lerinin biraz daha altında kalıyor. Bunda orijinal motorun eski olması kadar kullanılan kaplamaların da oldukça vasat olması büyük rol oynuyor.

Atmosfer • Maalesef oyun kendini bıktıracak seviyede tekrar ediyor ve çoğu zaman gördüğünüz yenilikler sıkıntıyı geçirecek denli heyecan verici de olamıyor.

Ses • Özellikle karakter seslendirmeleri çok acıklı diyebilirim. Ses efektleri de çoğunlukla vasatın pek üzerine çıkamıyor. Şüphesiz bundan çok daha iyisi yapılabilirdi.

Oynanabilirlik • Tipik FPS. Doom oynadıysanız bunu da oynayabilirsiniz. Ama Doom kadar zevk alabilir misiniz, o ayrı konu.

Pool of Radiance

Ruins of Myth Drannor

Beklediğimize değdi mi, değmedi mi emin değiliz; ama yeniden Myth Drannor'a girmek çok güzel bir duygu.

Tam 14 yıl...evet tam 14 yıldan sonra elime ikinci Pool of Radiance'ımı aldım. 14 yıl önce SSI bu FRP'yi piyasaya çıkardığında o zamanlar için bir devrimdi. FRP oyunları bu seri ile gelişti. Forgotten Realms'ı konu alan bu seriden başka birde Krynn serisi vardı. Bu iki seri Eye of the Beholder piyasaya çıkıncaya kadar standartları oluşturuyorlardı. İlk grafik ara birimli ve iyi bir oynanışa sahip,yalnızca çöp adamlardan oluşmayan ya da yazılı metine dayalı olmayan FRP'lerdi bunlar. Ve şimdi yeniden o dünyaya geri dönüyoruz.

Bakalım yeni neler var

Hiç Myth Drannor adını duydunuz mu? Bu şehir terk edilmiş kocaman, kadim bir dungeon'dur. İçinde her maceracının kalp atışlarını hızlandıran hazineler ve ancak kabuslarınızda görebileceğiniz canavarları barındırır. Biz de ilk oyunda kurtardığımız şehir olan Phlan'dan buraya teleport oluveriyoruz. Şimdi buraya kadar senaryo tamam da buralarda bir takım aksaklıklar var bence. Bizim girdiğimiz teleport grubumuzu, Elminister'ın Myth Drannor'da olan biteni anlayıp kötülüğün kaynağını kurutması için gönderdiği grubun son savaşından hemen sonrasına gönderiyor. Birinci sorun: Myth Drannor'a öyle herkes girip çıkamaz. Çünkü şehri koruyan askerler içerideki kötülükleri içeride dışarıdaki tecrübesiz maceracıları ise dışarıda tutmak için vardır. Bunlar nerede? İkinci sorun: Myth Drannor gibi çok tehlikeli bir yerde birinci level bir grubun kurtulma şansı sıfırdır. Bizim adamlarımız ise daha ilk level dungeon'a inip etrafı şöyle bir gezdiklerinde +3'lük silahlara sahip oluveriyorlar. Bu ne mantıksız bir senaryo bu ne mantıksız bir hazine avıdır?

Size tavsiyem sisteme alışmanız için tutorial'ı oynamanızdır. Çünkü sistem şu son zamanlarda çıtayı bir hayli yükselten Baldur's Gate'in sisteminden farklı ve alışmanız için biraz zaman gerekebilir. Karakter yaratımında Half Orc gibi



yeni ırklar ve Monk ve Barbarian gibi yeni sınıflar mevcut. Her ırkın ve sınıfın kendine göre avantajları ve dezavantajları var. Ayrıca her sınıfın kendine has saldırı tüpleri mevcut. Karakterlerinizden birisini grubunuzun lideri olacaktır ve diğerleri onu takip edecekler. Dört kişilik grubunuzda, ki bu grup en fazla altı kişi olabiliyor, mutlaka ama mutlaka bir hırsız bulunmalı. Oyundaki bir çok sandığı açmanız, gizli kapıları bulabilmeniz ve tuzakları etkisiz hale getirebilmeniz tamamen bu karakterinize bağlı. Karakterinizi yaratırken ve oyunun tümünde 3rd Edition kurallarına uyulmuş.



Gıcır grafikler ve efektler

Oyunda herşey 3D yapılmış ve grafikler ayrıntı olarak hiç fena değil. Fakat buna karşın işler biraz aceleye gelmiş olmalı ki daha ilk dungeonda bile bazı kaplamalar eksik kalmış. Bir duvara bakıyorsunuz gerçekten duvara benziyor, ötekine bakıyorsunuz yalnızca gri bir boşluk. Fakat ateş veya su gibi efektler ise gayet başarılı. Özellikle büyü efektlerine bayılacaksınız.

INFO-BOX **ROLE PLAYING**

Bilgi İçin • www.ubisoft.com
Yapım • Stormfront Studios
Dağıtım • Ubisoft

Minimum Sistem • PII 400, 64 MB RAM, 3D Ekran Kartı

Multiplay • LAN, Internet


Oyunun en büyük güzelliği büyü efektleri.


Hay Allah! Güneş gözlüğü mü taksaydık acaba?


Büyücümüz yine ortalığı yakmaya hazırlanıyor.





Bulduğunuz yeni eşyaları identify etme gibi bır derdiniz yok çünkü hepsi otomatik olarak identfy edilmiş bir halde elinize geçiyor. Fakat bu eşyaları inventorynize yerleştirirken biraz aklınız karışacak. Çünkü inventory yönetimi çok zor. Oyundaki programlama hataları yüzünden eşyalarınızı yerleştirirken zorlanacaksınız. Ayrıca yaratıkların grafiklerinde biraz başı boş kalmış. Yani bir orc ile Orog arasındaki fark yalnızca bir kalkan ve elindeki silah ile renk farklılığından belli oluyor. Bu ufak ayrıntılar dışında grafik yapıları aynı. Yani programcılar üşenmişler ve her yaratık için yeni grafik yapmamışlar. Oyunun ses efektleri ve müzikleri ise bir başka felaket. Müzikleri ve sinematik efektleri kısa süre sonra rahatsızlık duyarak kapatacağınıza eminim.

«Oyunun sistemi Baldur's Gate'in sisteminden farklı ve alışmanız için biraz zaman gerekebilir.»

Savaşlar

Herşeyden önce oyunda bir DM (Dungeon Master) esprisi var. Yani gizli bir kapı bulduğunuzda ya da bir kapının ufak penceresinden içeri baktığınızda neler olup bittiğini size bir DM söylüyor. Düşmanlarınızı gördüğünüz anda eğer siz önce davranıp herhangi bir düşmanın üzerine kliklerseniz savaş başlıyor. Eğer siz yapmazsanız zaten onlar yaklaşınca gene savaşıyorsunuz. Her turnde kimin önce hareket edeceğini sol üstte çıkan çubuktan görebilirsiniz. Böylelikle stratejinizi belirliyebilirsiniz. Oyunda büyü yapmak ya da silah değiştirmek için ise karakterlerin üzerine tıklayıp çıkan menüden yapmak istediğinizi seçiyorsunuz. Fakat genelde menülerde ne aradığınızı buluncaya kadar zaman geçebilir. Bu yüzden devamlı kullandığınız menüleri açmak için klavyedeki kısa yol tuşlarını kullanın. Böylece çok daha hızlı olacaksınız. Ayrıca basit savaşlarda daha çabuk bitecektir.

Karakter özelliklerinizde her üç levelda bır 1 puanlık bir değişim yapabiliyorsunuz. Ayrıca özellikleriniz özel eşyalarla 20 hatta 30 lara kadar çıkabiliyor. Intelligencesi yüksek olan karakterleriniz daha çabuk level atlayabiliyor. Fakat bir ırka uygun olmayan herhangi bir sınıfa sahipseniz bu durumda da karakteriniz tecrübe kazanırken belli bir oranda ceza alabiliyor. Savaşlarda mızrak gibi silahlar kullanan karakterler daha uzaktan düşmanlarına vurabiliyor. Ayrıca tüm oyun boyunca etraftaki eşyaları parçalayabiliyorsunuz fakat bu eşyaların üstüne çıkmak gibi bir avantajınız yok. Yine de arkalarına geçerek barikat olarak kullanabilirsiniz. Bu arada oyun yalnızca C sürücüsüne kurulabiliyor ve Uninstall'unda hata var. Bunun için sitesinden mutlaka yamasını indirmeyi ihmal etmeyin.

Elimdeki yeni oyuna gelince: Sizi bilemem ama ben Ubisoft hangi oyuna elini atsa eskisini aratacak gibi geliyor bana. Oyun FRP fanatikleri için ilgi çekici olabilir çünkü masaüstü havasını bir nebze yansıtıyor. Fakat eğer bir bilgisayar FRPcisi iseniz o zaman alışıncaya kadar can sıkıcı gelebilir. ⊙

Burak Akmenek | burak@level.com.tr

POOL OF RADIANCE: RUINS OF MYTH DRANNOR 72

Grafik • Zayıf yönleri var. Üzerinde daha çok çalışılabilirmiş. Grafikerler biraz tembellik etmişler.

Atmosfer • Oyun bu konuda gerçekten iyi ama efektlerle desteklenmediği için biraz zayıf kalıyor. Genede etkileyici.

Ses • Hiç olmamış. Sizi eğlendirmek ya da gaza getirmekten daha çok rahatsız ediyor.

Oynanabilirlik • Savaşları isteğimizde gerçek zamanlı olarak oynayabilseydik daha iyi olurdu. Ayrıca menülerle boğuşmaktan sıkılabilirsiniz. Fakat aldığınız questler güzel düşünülmüş.

KAPIŞMA Pool of Radiance, Baldur's Gate 2'ye Karşı

	Pool of Radiance	Baldur's Gate 2 (%97)	KAZANAN
Karakter yaratımı:	3rd Edition kurallarına göre. Karakterinizde mutlaka bir taraf çok zayıf oluyor.	Daha dengeli karakterler yaratabiliyorsunuz. AD&D'den farklı ama alıştığması kolay bir sistem.	Baldur's Gate 2
Etkileşim ve serbestlik:	Haritayı istediğiniz şekilde bitirebilirsiniz. Çok fazla karakterle iletişim yok.	Etkileşim çok yüksek fakat oyunda mutlaka senaryoyla sınırlandırılmış durumdasınız.	Baldur's Gate 2
Senaryo:	Bir takım boşluklar ve eksiklikler var. Çok esnek değil. Daha iyi olabilirmiş.	Son derece sağlam ve çok ayrıntılı. Tüm yazıları okursanız orta kalınlıkta bir kitabı bitirmiş oluyorsunuz.	Baldur's Gate 2
Zindan haritaları:	Çok büyük haritalar var. Yolunuzu bulmak çok zor.	Genelde tek yönlü ve çok karışık olmayan haritalar. Bulmacaları da çok basit.	Baldur's Gate 2
LEVEL NOTU:	%72	%97	

shogun mongolinvasion

Daha fazla savaş, daha çok ceset demektir...

Savaş başa bela bir olaydır. Yaptığınız herşeyi yıkar, sevdiğiniz herkesi öldürür, yaşamı cehenneme çevirir. Politikacılar savaşı çok severler, çünkü kendileri cepheye gitmek zorunda değillerdir. Ve biraz çaba sarfedip sorunları kendileri çözmek yerine, "Size savaş açtık layn!" diye bağırarak olacakların faturasını savaş meydanında ölecek askerlerin ve acının büyük kısmını çekecek sivil halkın adına kesmeyi daha kolay bulurlar. Tabii savaştan karnı doyan başkaları da yok değildir. Bunlar kelimenin tam anlamıyla "leş kargası" gibi yaşarlar, karınlarının doyması için etrafın ceset dolması gereklidir. Maalesef bu tür yaratıklar varlıklarıyla güzel dünyamızın yüzeyini ezelden beri kirletmişlerdir, insanoğlu yaşadığı ve göz yumduğu sürece de buna devam edeceklerdir.

Neyse, tabii savaşı bu kadar seven bizlerin durmadan savaş konulu oyunlar oynamak istemesi de pek şaşırtıcı değil. Ve piyasada strateji oyunları konusunda bir sıkıntı yaşandığı da pek söylenemez doğrusu. Ancak her strateji her oyuncuya hitap etmez. Bazıları konusunu bilimkurgudan değil de, gerçek tarihten alan ciddi oyunları oynamayı sever. Şahsen iyi kotarılmış ve insanı teknık ayrıntılarda boğmayan tarihi oyunları ben de severim. Ancak her zaman bu türden bir oyun rastlamak mümkün olamıyor. İşte tam burada devreye Shogun giriyor. Bundan bir yıl kadar önce piyasaya çıkan Shogun, Orta Çağ dönemi Japon derebeylerinin birbirleriyle olan savaşlarını konu alıyordu. Oyun o kadar iyi tepki aldı ki, bir yıl geçmeden bir ek görev pakedi olan The Mongol Invasion piyasaya çıkarıldı.



Katana Dediğin Kılıçtır...

Shogun: Mongol Invasion ek görev pakedi pek çok yenilik içeriyor. Ancak bu yeniliklere geçmeden önce Shogun'u daha önce oynamamış olanlar için genel oyun yapısını kısaca özetleyelim. Shogun hem sıra tabanlı hem de gerçek zamanlı strateji olarak tasarlanmış bir oyun. Ana harita tüm Japonya'yı gösteriyor, ülke derebeyleri arasında paylaşılmış durumda. Her bölgenin konumu ve üretebildiği özel ürünler açısından belirli bir durumu var. Bazı bölgeler daha fazla altın kazandırabilirken, bazı bölgeler yetiştirebildikleri özel savaşçı sınıflarını yönetimdeki beyin emrine sunabiliyorlar. Bu haritada hem bölgelerinizdeki çeşitli binalar ve birimlerin üretim emirlerini veriyor, hem de satranç taşı şeklinde görünen ordularınızı bölgeler arasında hareket ettirebiliyorsunuz. Her birlik altmış kişiden oluşuyor, sayısı eksilen birlikler arasında adam transferi yapabilmeniz mümkün. Bir birliği başka bir beyin topraklarına gönderdiğinizde bir sonraki hareket döneminde çarpışma gerçekleşiyor.

Yari Dediğin Mızraktır...

Ana haritada emirlerinizi verdikten sonra turu tamamlıyorsunuz, bundan sonra hareket diğer beylere geçiyor. Herkes emirlerini veriyor ve tabii ki diplomatik durumlara göre yer yer savaşlar gerçekleşiyor. Eğer birlikleriniz düşman birlikleriyle temasa geçmişse savaş başlıyor ve taktik savaş ekranına geçiyorsunuz. Burada işler gerçek zamanlı olarak yürüyor. Savaş öncesindeki kısa bir arada savaş alanını görebilir ve taktik önemi olan noktaları mimleyebilirsiniz. Ayrıca yine savaş başlamadan birliklerinizi formasyona sokabilir, onların davranış tarzını belirleyebilirsiniz. Bu oyunda dikkat etmeniz gereken en önemli husus moral ve çevre şartlarının savaşa olan etkisinin son derece büyük olduğudur. Morali aşırı bozulan ve yorulan birlikleri siz zamanında geri çekemezseniz onlar kendiliklerinden kaçmaya başlarlar. Bu da kesin yenilgi demektir.

«Morali aşırı bozulan ve yorulan birlikleri geri çekmezseniz onlar kendiliklerinden kaçmaya başlarlar.»

Beygir Dediğin Bildiğimiz Attır...

İlk Shogun'un görevleri tüm Japonya'yı kendi bayrağınız altında toplamanızı gerektiriyordu. Ancak Mongol Invasion sizi nispeten savunmada bırakacak bir görev pakedi, çünkü burada ülkeyi Moğol akıncılarına karşı savunmaya çalı-

INFO-BOX RTS

Bilgi İçin • www.westwood.com
Yapım • Dreamtime Interactive
Dağıtım • Aral İthalat (0212) 261 76 89

Minimum Sistem • P2/300, 64 RAM, 8 MB grafik kartı.

Multiplay • Var.


Yari-Ashigaru'lar bütün orduların bel kemiğidir.


Gerçek savaşlarda olduğu gibi süvariler, çok önem taşıyor.


Kuşatma, saldıran için daima ağır kayıplarla sonuçlanır.

şıyorsunuz. Bu arada Moğolların gayet sağlam geldiklerini söylememe bilmem gerek var mı? Tabii ek görevin getirdiği yeniliklerden biri olarak isterseniz Moğol tarafını da seçebiliyorsunuz. Moğolların altı temel ünitesi var, bunlar sayıca az olmalarına karşın oldukça esnek birimler. Bu sayede savaş alanında bunları farklı görevlerde rahatlıkla kullanabiliyorsunuz.

Ek görev pakedi Japonlara yeni birimler kazandırmış, kazandırmamış değil. Ne var ki bu yeni birimlerin çoğu ya çok etkisizler, ya da bu denli gerçekçi bir oyuna uymayacak denli güçlüler. Mesela Crossbow birimleri inanılmaz derecede etkisizken, Kensai savaşçısı tek başına düşman birliklerini dağıta dağıta gidebiliyor. Ek görev paketleri içinde getirdiği yeni birimler açısından daha dengesiz başka bir oyun daha görmedim diyebilirim.



SHOGUN: MONGOL INVASION 79

Grafik • Grafikler orijinal oyuna oranla biraz daha iyi, özellikle savaş alanındaki birimleriniz daha seçilebilir.

Atmosfer • Savaşlar oldukça çetin ve insan kendini rahatlıkla kaptırıyor. Ama yanılmayın, bu zaman alan bir oyun.

Ses • Özellikle müzikler oyuna çok şey katıyor ve çok güzel hazırlanmışlar. Ses efektleri ise biraz daha iyi ama yine de bir zaman sonra tekdüze bir hal alabiliyor.

Oynanabilirlik • Kolay seviyede oynarken de pek sorun yok, ancak yapay zekayı tam açtığınızda şıpır şıpır terleyeceksiniz. İnanın terleyeceksiniz.

Savaş mı İstiyorsunuz?

Oyunun genel grafik yapısında pek fazla bir değişiklik yok, ancak artık savaş alanındaki birimler daha seçilebilir, daha hoş görüntüleniyorlar. Ek görev pakediyle birlikte gelen müzikler ise kelimenin tam anlamıyla mükemmel. Bunlar ayrı bir modül halinde kuruluyorlar ve her klan için ayrı müzikler kullanılmış. Ancak neden bunları MP3 değil de WAV formatında hazırlamışlar, onu anlamadım. MP3 formatında olsa daha az yer tutardı bu dosyalar.

Neyse, oynanabilirlikteki en büyük gelişme ise sadece savaşmak isteyen, üretimle vakit kaybetmekten nefret eden oyuncuları hoşnut edecektir. Eğer isterseniz standart Campaign yerine görev tabanlı oynamayı seçerek sadece savaşlarla uğraşabilirsiniz. Bu arada artık birliklerinizin zırh ve silah kalitesini de iyileştirebiliyor olmanız ayrı bir güzellik olmuş.

Multiplayer ise eklenen yeni modlarla daha çekici bir hale getirilmiş. Bu oyunu Internet üzerinde ya da kafelerde oynayan var mıdır bilemiyorum tabii, ama eğer kafanıza uygun birkaç arkadaş bulursanız bir deneyin derim. Sonuç olarak zaten oldukça iyiyken, genel olarak daha da iyileşmiş bir oyun bu. Eğer karşınızda zeki bir düşman istiyorsanız yapay zekayı kökleyip oynamayı deneyin, sonuçlara gerçektende çok şaşıracaksınız. Ancak eğer oturaklı ve gerçekten de dikkat isteyen stratejiler sizi sıkıyorsa, o zaman daha çok C&C tarzı oyunlara dönmenizi tavsiye ederim.

M. Berker Güngör | gberker@level.com.tr







nhl2002

Bu oyunu oynadıktan sonra sizler de buz üstünde kaymak isteyeceksiniz

Buz hokeyi ülkemizde pek yaygın bir spor olmamasına rağmen, EA Sports NHL'i her sene oyun dünyasının en iyi buz hokeyi simulasyonu olarak hazırlayıp, bu oyunu ülkemizde de sevdiriyorsa bu yaptıkları iş gerçekten kalitelidir. NHL de bana göre, FIFA gibi her geçen sene biraz daha makyajlanıp piyasaya sürülüyor. Fakat en azından NHL daha dar bir alanda geçtiği için, yapılan en küçük grafik değişikliğini bile rahatça fark ediyoruz. Genellikle bu makyajlanma bir patchmiş gibi gözümüze çarpmıyor, Fifa'da olduğu gibi.

NHL 2002, geçen seneki versiyona oldukça benziyor, anlayacağınız geçen yıl oyunu sevenler ve zevkle oynayanları bu sene de eğlenceli bir buz hokeyi simulasyonu bekliyor. Birbirinden güzel yenilikler ise NHL 2002'i tamamen yeni bir oyun yapmış. Ben bugüne kadar hiç bir spor oyununda adrenalimin bu kadar yükseldiğini hatırlamıyorum. Oyun çok dar bir alanda ve de buz pateni ile son derece hızlı giden oyuncular ile oynanınca heyecanın ve adrenalinin artmaması zaten söz konusu olamaz.

«Hayatımda gördüğüm en gerçekçi spor oyunu grafiklerinin NHL 2002'ye ait olduğunu rahatlıkla söyleyebilirim.»

Disk bende, Disk bende !!

NHL'i daha çok arcade şeklinde oynamak isteyenler çok sevineceği bir yenilik var oyunda: NHL kartları. Bu kartları nasıl mı elde edeceksiniz? Çok kolay: Bir sezon veya Friendly maç oynamadan önce kendinize bir profil yaratıyorsunuz, ve de oyundaki belirli görevleri (yanlış okumadınız görevleri) yerine getirdikçe puan alıyorsunuz. Bunlardan görevlerden aklıma gelen ilk beş tanesini yazayım: Maçın ilk şutunda gol atmak, bir oyuncu ile 1 maçta 3 gol atmak, bir sezon boyunca bir oyuncu ile 20 gol atmak, 1 periyotta kaleye 10 şut atmak, 1 periyotta 10 pas yapmak. Bunlara benzer daha bir sürü göreviniz var ve bunların çok daha zorlarını yaptıkça büyük puanlar alacaksınız, bu puanları NHL kartlarına yatıracaksınız ve bu NHL kartları sizlere daha iyi oyun, daha zevkli oyun ve daha kolay yapılabilen görevler olarak geri dönecek. (kendimi bir banka müdürü olarak müşterisi ile konuşuyormuş gibi hissettim)

"Birbirinden güzel yenilikler ise NHL 2002'i tamamen yeni bir oyun yapmış. Ben bugüne kadar hiç bir spor oyununda adrenalimin bu kadar yükseldiğini hatırlamıyorum"

Oyunu yapanlar simulasyondan hoşlananları da kesinlikle mahçup etmemişler. Oyunun gerçekçiliği ve oynanabilirliğini arttırmak için yeni hareketler eklemişler. Bunların ilki benim NHL maçlarını izlerken her zaman gördüğüm ve çok hoşuma giden puck'ı (biliyorsunuz ki buz hokeyinde top yok, yerine puck denilen bir disk var) sopanın üstüne alabiliyoruz ve böylece ortaya göze hoş gelen estetik bir hareket çıkıyor. Oyuna gerçekçilik getiren bir başka olay ise, oyuncular 1 metre kadar önlerinden giden diske ulaşmak için artık peşinden kaymalarına gerek yok, sopalarını uzatıp alabiliyorlar. Oyunda yapılan en önemli değişiklik ise bence FIFA'daki defansın arkasına atılan ara topları NHL'de de gerçekleştirebilmemizi sağlayan diski yerden 15-20 santimetre kaldırarak yaptığımız vuruşlar. Böylece diskin rakip oyuncuların sopalarının üstünden geçmesini sağlıyoruz. Bu vuruşu pas tuşuna normalden biraz daha fazla basılı tutarak yapabiliyoruz.

NHL'de, gerçek hayatta gördüğüm gollerin aynılarını atmak için çok uğraştım ve bunda başarılı oldum. Bence bir spor oyununda olması gereken en önemli özellik budur. Ancak bu golleri denerken arada hiç olmaması gereken golleri de attım. Hele neredeyse 0 dereceye yakın bir açıdan önümde 1 defans oyuncusu ve kalede kaleci varken attığım şutların gol olmalarını çok yadırgadım. Bu kadar kusur her oyunda (kadı kızı mıydı yoksa?) olur. Oyuncuların hareketleri daha bir akıcı olmuş. Bir oyuncu topu arkası dönükken aldığında, önüne dönüşü son derece gerçekçi olmuş.

Adam kaptı gidiyor !

Yeni breakaway (buz hokeyinde kaleci ile karşı karşıya kalınan pozisyona bu ad veriler) kamerası son derece güzel bir düşünce olmuş. Bu kameraya geçtiğiniz anda oyun yavaşlıyor ve

INFO-BOX SPOR

Bilgi İçin • www.ea.com
Yapım • EA Sports
Dağıtım • Electronic Arts

Minimum Sistem • PIII 650, 128 MB RAM, 32 MB ekran kartı

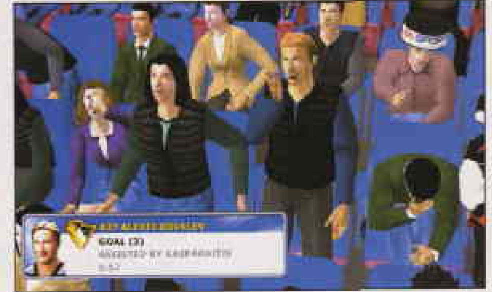
Multiplay • Internet ve Ağ üzerinden max. 8 kişi.






Lemieux yine klasikleşmiş gollerinden birini atarken.


Şşş, Osman abi bak hakem amca ceza verecek, ayrılın ya lütfen ya.


Seyirciler Fifa'ya göre daha bir gerçekçi ve böyle de olması gerekir.







de kendi adamınızın kalp atış seslerini dinliyorsunuz. Bu kamera ile karşı karşıya pozisyonların tadı bir başka oluyor. Yeni save ve hit kameraları, çok kritik ve güzel şutlarda / kurtarışlarda kalenin üç değişik açısından kurtarışı ekrana getiriyor. Bunlar da oyunun atmosferine büyük katkıda bulunuyor. Fakat bir süre sonra her yarım dakikada bir bu yavaş çekim kurtarışları tekrar tekrar izlemek insanı bayıyor. Bu yüzden save ve hit'lerin tekrarlarını Options'dan değiştirirseniz daha iyi olur.

Biraz da yapay zekadan bahsedecek olursak, yeterli olduğunu fakat mükemmel olmadığını belirtmemiz gerekir. Kaleciler bazen yakınlarına düşen diske doğru hareketlenmiyorlar ve sizin bir oyuncunuz oraya varana kadar bilgisayar gol atmış olabiliyor.

Aynı şey bilgisayarın kalecisi için de geçerli ve siz de bu şekilde bedavadan goller atabiliyorsunuz. Zorluk seviyelerinde beginner çok kolay, 15-0 civarı skorlarla yenebiliyorum bilgisayarı. Easy zorluk seviyesinde maçlar kıran kırana geçiyor genelde kazanıyorum, ama medium'da kıran kırana geçen maçlarda kaybeden hep ben oluyorum. Difficult'ta ise benim için bilgisayarı yenmek sadece NHL kartları ile mümkün olabilir.

Bir başka küçük sorun ise bazen diskin kontrolünüzde olduğunu sandığınız bir anda karşı taraf diski kapmış ve ters yönde ilerlemeye başlamış oluyor. Bunun başlıca sebebi disk kontrolü için yapılmış olan daire. Bu daire çok koyu ise disk kontrolünüz mükemmele yakın demektir, ayrıca diski ne kadar kontrolünüzde tutarsanız, kaybetmeniz o kadar zor oluyor. Disk kontrolü zayıf olanların altındaki daire ise açık renk ve de bu disk sizde değilken de hemen hemen aynı renk. O yüzden disk sizde mi yoksa değil mi karıştırıyorsunuz.

Dur ben onu bir indireyim

NHL kartları ile yaptığım bir yarı final maçına değinmeliyim, bu şekilde NHL kartlarının ne kadar önemli roller üstlendiklerini anlatabilirim. En zor seviyede oynuyorum, oyuna başladığım an daha evvel topladığım kartlar ile buz üstüne çıkan bütün oyuncularımı tek tek Hero (Kahraman) yaptım. Rakibin 2 en iyi oyuncusunu nezle olmalarını sağlayarak oynatmadım. Defanslarındaki en iyi adamı çok güçsüz bir hale getirdim ve de oyun içinde kendime 2 tane beleş penaltı kazandırdım (Penaltı = breakaway). Bütün bunları yapmama rağmen maçı sadece 4-1 kazanabildim. Bunun benim kötü oynayışımdan kaynaklandığı düşünülebilir fakat etrafımdaki arkadaşlarım da bana bu konuda katılıyorlar: "Difficult'ta oynamak ÇOK ZOR, özellikle de gol atmak"

Sonunda geldik en can alıcı noktaya: Grafikler. Hayatımda gördüğüm en gerçekçi grafiklerin -spor oyunları içinde- NHL 2002'ye ait olduğunu rahatlıkla söyleyebilirim. Hele maça ilk başlarken oyuncuların soyunma odalarından çıkması ile maç başlayana kadar geçen zaman arasındaki grafikler ve atmosfer mükemmel. Takımınız sahaya çıkarken seyirciler onlara dokunmak ve imza almak için tribünlerden eğiliyorlar.

Kısaca NHL 2002'nin şimdiye kadar yapılmış en iyi buz hokeyi oyunu olduğunu, grafik ve oynanabilirliğin daha arttırıldığını görüyoruz.Buz hokeyiyle çok ilgili olmama rağmen oyun yeni versiyonunda kendini daha da çok sevdirdi bana. Bu oyunu alın ve oynamayın da yanında yatın.

Can Kori I can@level.com.tr

NHL 2002	90
Grafik • Her zaman grafik bakımından en üst düzeyde olan EA oyunuydu, bu geleneğini sürdürüyor.	
Atmosfer • Bir hokey maçında yaşanabilecek bütün olaylar ve fazlası bu oyunda.	
Ses • Gayet gerçekçi ses efektlerine sahip bir oyun fakat çok üst düzeyde olduğunu söylemek zor.	
Oynanabilirlik • Kurallara alıştığınız zaman başından ayrılamayacağınız kadar kolay ama en zor seviyede yenmek imkansız gibi.	


NHL Kartları oyuna daha önce görmediğimiz yeni ve ilginç bir boyut katıyor.



Demin ki kavgada dayak mı yedin? Gel sen 5 dakkada kenarda dinlen.

mystery of druids



Bir tutam mizah, bir tutam da gizem.. Druid kazanında sizin için karışıyor olacak.

Çağlar boyunca bir sürü denemeler, deneyler ve ayinler yapılmış olsa da şimdilik sadece yaşı ve yapısı bilinmektedir Stonehenge'in. Stonehenge'deki taşların karakteri, yapısı ve konuş düzeni onun güneşin bir tapınağı olduğunu gösterir; çünkü yazın ortasında güneş doğarken ışığı en verimli şekilde bu minik tapınağın tam ortasında yoğunlaşır.

İşte oyunumuz bu tapınağa doğru yavaş adımlarla ilerleyen Druid'leri gösteren bir demoyla açılır. Druid'ler kendi topluluklarının sonlarının geldiğini anlamışlardır ve tüm gizemleri, öğretileri ve güçleri yok olmadan, enerjilerini yeni doğmuş 5 bebeğe vermeye karar verirler. İşte bu yüzden bu 5 bebeğin olduğu Stonehenge'deki altarın etrafında toplanırlar. Ancak küçük bir azınlık Druid grubu, hiç bir şekilde tüm Druid güçlerinin bu bebeklere öğretileceğini düşünemezler ve böyle bir enerji transferiyle bebeklerin ancak eksik kalmış, tamamlanamamış ve bu yüzden de kimsenin durduramayacağı kana susamış katiller olabileceğini düşünürek bu ayine katılmaktan son anda vazgeçerler. Ve bu yüzden ayin tamamlanıp tamamlanmadığı meçhul bir şekilde biter.



Bundan tam 1000 yıl sonra, günümüz dünyasında, İngiltere'de garip cinayetler işlenmeye başlanır. Öldürülen insanlardan geriye sadece iskeletleri kalmaktadır, ve en ufak bir kan veya et parçasına rastlanılmaz. İşte bu esnada Scotland Yard'ın şefi (Hollywood filmlerindeki bekar ve komik dedektif rolünü oynayan) Brent Halligan'dan bu konuyu araştırmasını ister ve böylece olaya hızlı bir giriş yaparız.

Meraklı Bakışlar

Mystery of Druids kelimenin tam anlamıyla eski tarz klikle-doğru objeyi doğru yerde kullan-ilerle tarzı, korkuyla komedi ögelerini başarılı bir şekilde birbirine harmanlamış, bir ikon adventure. Oyun boyunca gizemli ve ürkütücü yerlerde olabileceğiniz gibi, kimi zaman da gerek diyaloglardan gerekse de dedektifimizin hareketlerinden (kahkaha atmasanız) bile gülümseyeceksiniz.

Oyuna başladığınızda, daha önce bir kaç adventure oynayan herhangi biri için her şeyin tanıdık olduğunu göreceksiniz. 3. gözden gördüğümüz adamımızla ekran ekran dolaşacak, sabit duran karakterle konuşacak, çeşitli objeleri alıp diğer bazı objeler üzerinde kullanacak ve bulmacaları çözdükçe mutlu olacaksınız. Aynı hamam aynı tas yani; buraya kadar ve bundan sonrasında anlatılacak çok fazla bir şey yok, o yüzden diğer adventure'larla farklarından bahsedelim. Öncelikle artık tüm Adventure'larda olması gereken ve bize karar çeşitliliği sunan opsiyonel çözümler ve ilerleyişler yok. Yani oyunun sadece tek bir tip çözüm yolu var ve kimi zaman mümkün olsa da bazı şeyleri farklı sırayla yapmanız imkansız. Ama aynı diğer eski adventure'larda olduğu gibi bulmacaların çoğu inventory'nizdeki bir item'ı başka bir item'la birleştirmenize veya bunu ekran üzerindeki bir noktada kullanmanıza dayalı.

Genel olarak piyasada bulacağınız hemen tüm Adventure'lar hayali ve gerçek olmayan mekanlarda geçerler. Mystery of Druids' de ise İngiltere, Fransa gibi ülkelerde, Scotland Yard, Epping ormanı gibi tamamen gerçek mekanlarda dolaşıyorsunuz. Bu elbette gizlice oyunun atmosferini arttıran bir faktör (hoş, kimi zaman da twelve bridges gibi hayali yerlere de gidecek, zaman içinde yolculuk da yapacaksınız..).

Sesleri Dinleyin

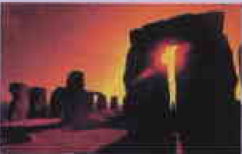
INFO-BOX	ADVENTURE

Bilgi İçin • www.house-of-tales.com
Yapım • House of Tales
Dağıtım • CDV Software Entertainment

Minimum Sistem • Pentium 200, 64 MB bellek, 200MB sabit disk, 4 hızlı CDRom, 2 MB ekran kartı

Multiplay • Yok

KELT EFSANELERİ VE STONEHENGE



Kelt kültürü üzerine gerçek bir uzman olan ünlü yazar Jean Markale Druid'ler ve Kelt dinleri üzerine 60 kitap yazmıştır. Bu oyunun yapımında da Markale'ın araştırmalarından yararlanılmıştır.

1649 yılında Stonehenge'i eski antik Druid'lerin milattan önce 3500 yılları civarında yaptığı iddia edildi ve böylece orada yaptıkları ayinlerin de düşünülmesiyle Druid'lik üzerine yeni bir merak ve ilgi dalgası oluştu. 1781 yılında "Eski Druid Birliği" kuruldu. Bu topluluk 20. yy'a kadar yaşamaya devam etti ve 1908 yılında Winston Churchill'in (dış sekreter olmasından iki yıl önce) bu grubun bir üyesi olduğu iddia edildi.


Bir dedektifin bürosu her zaman dağınık olmalıdır.


"Hey bir derdin mi var dostum?"


Oyunun kötü adamlarıyla tanışın.

Oyunun en büyük kozu ve oyunun atmosferi konusundaki diğer önemli faktörlerden biri de ses. Diyaloglar olabildiğince temiz ve anlaşılır seslendirilmiş (yaklaşık 5 saatlik bir konuşma süresinden var oyun boyunca). Müzik ise ufak ufak kısımlardan oluşuyor ve oyun esnası boyunca bu parçacıklar mikslenerek çalınıyor (diğer bir deyişle hemen hemen hiç bir parça birbirinin tıpatıp aynısı olmuyor ve monotonluk engellenmiş oluyor). Ayrıca efektler ve müziklerin tamamı da Dolby Surround multi kanal teknolojisi kullanarak hazırlanmış. Gelgelelim aynı özen oyunun grafiklerinde gösterilmemiş. Tamam kabul ediyorum, mekanlar dizayn edilirken dikkat edilmiş, gerçekçi ve renkli bir havası olması istenmiş, ama yine de bu oyuna aşırı bir etkileyicilik getirmemiş. Bu konuda en çok dikkat etmeleri gereken "yaşayan bir dünya" benzetmesinden uzak bir ortam hazırlanmış. Yani ben şefin odasından çıktıktan 2 saat sonra geri döndüğümde hala şefi aynı şekilde ayakta masasının önündeki kağıda eğilmiş bakarken buluyorsam ve odadaki hiç bir şey değişmemiş öylecene duruyorsa, bu "ideal oyun" tanımının atmosferini ciddi bir şekilde düşürecektir (ve biliyorsunuz ki her oyunun amacı bu tanıma yaklaşmaktır). Aynı şekilde karakterler çok daha ayrıntılı yapılabilirdi; nerede Dracula'nın ara demolarındaki karakterlerin yüzlerindeki inanılmaz ayrıntı, nerede buradaki kocaman balon poligonlar (burada karakter başına 1000 poligondan bahsediyoruz, ama bence yeterli değil)! Konuşmalarda söylenenler ile karakterlerin dudakları arasındaki uyumsuzluk da gözden kaçan veya önemsenmeyen bir ayrıntı gibi gözüküyor (ne yazık ki öyle değil ama).

«Mystery of Druids kelimenin tam anlamıyla eski tarz klikle-doğru objeyi doğru yerde kullan-ilerle tarzı, korkuyla komedi ögelerini başarılı bir şekilde birbirine harmanlamış, bir ikon adventure.. »

Kaçamak Meraklar

Hoş her ne kadar House of Tales'in bu serinin ilk oyunu olduğunu düşünüp bu gibi hataları mazur görmemiz gerekse de bir takım eksiklikler bariz bir şekilde ortaya çıkıyor. Ama işin ilginç ve anlaşılmaz yanı tüm bunlara rağmen oyun garip bir şekilde sizi içine çekiyor, ve oyunu kapattıktan sonra bile onu düşünmenizi sağlıyor.

Sonuç itibariyle Mystery of Druids, bu aralar şöyle bir eskilerin adventure'u tadında oyun arayan herkese şiddetle ve hiddetle tavsiye edilir. Hele biraz dedektifcilik oynamak ve kimi doğaüstü olaylar ilginizi çekiyorsa. Aynı X-Files'taki gibi bir tutam mızah, bir tutam da gizem; derin bir kazanda karışıyor olacak.

Gökhan & Batu | gokhab@level.com.tr



MYSTERY OF DRUIDS	79

Grafik • Her ne kadar grafiklerine muhteşem diyemesek de, mekan grafikleri ve arka planlar epey güzel. Oyundaki karakterlerin daha fazla animasyonu olsaydı da her karşılaştığımızda hep aynı şekilde bulmasaydık.

Atmosfer • Oyuna ilk baktığımda biraz hayal kırıklığına uğrasam da sonra acaip bir şekilde beni içine almaya başladı. İnanılmaz bir görsel güzelliği yok belki ama, kendine has bir çekiciliği de olduğu kesin.

Ses • Oyunun bence en güzel ve en başarılı tarafı. Konuşmalar gayet temiz, net ve anlaşılırken; arka plan müzikleri de zengin ve ortama fazlasıyla uygun.

Oynanabilirlik • Kesinlikle basit değil, ama gerçek adventure uzmanlarını da çok zorlayacağını düşünmüyorum.









yuri's revenge

Askeri stratejinin ekranlardaki ilk gerçek yansımasıydı Command&Conquer ve kuzeni Red Alert.

Bir Red Alert yazısının derinliklerine daha hoşgeldiniz RTS'yi tutkulaştırmış veya artık bu işe bulaşmaya karar vermiş insanlık. Son yılların tartışmasız istisnasız en iyi RTS firması Westwood Amca hiç birimizi (küçük ayrıntılar dışında) hayal kırıklığına uğratmayacak enfes bır ek görev pakediyle podyumdaki yerini alıyor. Bence herkes yüksek sesle hoşgeldin desin sahnedekine, çünkü size ihtiyacınız olan hemen her şeyi vermeye hazır gibi gözüküyor. Üstelik bir de söylediklerine kulak verince..

"Eğer Red Alert 2'yi sevdiyseniz, bu oyunla kuduracaksınız, zıplayacaksınız, takla atıp 3'lü salto deneyeceksiniz, karşı komşunun damında keman çalacaksınız, CD'yi çerçeveletip odanıza asacaksınız!! "

İlk Bakışlara gönderme

Öncelikle daha önceki ilk bakışları okumamış veya oyunu takip eden olmamışsa, en temel farkı hemencecik konuyu da beraberinde aktarıp söyleyelim. Allied ve Soviet'ler ilk oyunlarda birbirlerini yiye dursunlar, bu sıralarda Yuri denilen baş psikopat ve psikokinetik Rus arkadaşımız kendi büyük hayallerine dalgın bir şekilde herkesden gizli dünyanın bilumum yerinde yeraltı laboratuarlarında çok derin araştırmalar ve keşiflerde bulunur. Bir süre sonra çok büyük ve bir hayli farklı bir orduyla dışarı çıkar ve sahip olduğu korkunç güç olan "zihin kontrolüyle" dünyayı ele geçirmeye başlar. İşte bu noktada ister Allied, ister Soviet olup Yuri'nin hakkından gelmeye çalışacaksınız (Bu arada geçmişi biraz araştıranlar İkinci Dünya Savaşı yıllarında Stalin'in yanında Yuri tiplemesine çok benzeyen ve çok yüksek ölçüde telepatik yetenekleri olan bir adamın varlığını bilirler belki).

Oyuna geçer geçmez göreceksiniz ki genel olarak demoları, grafikleri, sesleri ve oynanabilirliği Red Alert'le tamamen aynı. Oyunda tek ve en önemli dıyebileceğimiz yenilik Allied ve Soviet'lere bir kaç farklı birlik eklemek ve yepyeni birliklerden oluşan üçüncü bir taraf olan Yuri'nin ordularını yapmak. Maalesef Yuri'nin görev seti yok; yani Yuri'nin tadına ancak Skirmish'te veya Multiplayer'da tadabileceksiniz. Diğerlerinin ise her birinin 7 görevlik görev seti var ve her zamanki gibi bu 7 görev genel olarak uzun senaryolar değil. Kabul ediyorum içlerinde zor olanları da var (Allied'ların son bölümü gibi) ama yine de en üst zorluk seviyesinde bile çok az görev yarım saatten fazla sürüyor.

INFO-BOX	REAL TIME STRATEJİ

Bilgi İçin • www.westwood.com
Yapım • Westwood
Dağıtım • Electronic Arts

Minimum Sistem • Pentium 266, 64 MB bellek, 350 MB sabit disk, 4 hızlı CDRom, 2 MB ekran kartı

Multiplay • Internet ve Ağ üzerinden max. 8 kişi.

Yeni Birlikler

Bu yeni birliklerin haricinde oyun akışı, ilerleyişi, görev esnasında aldığınız briefing'ler, harita genişlemeleri hatta bölümün ortasında zaman yolculuğu yapıp geçmişteki bir savaşın ortasına düşme gibi olağanüstü yaratıcı fikirler de var.



Demolardaki güzellikler, multiplayer desteği (bu sefer 6 kişiye kadar çıkabiliyor), ve diğer ayrıntıların hiçbirinde yabancılık çekmeyecek, rahatlıkla özümseyeceksiniz. Ama biliyorum, hepinizin merak ettiği şu yeni birlikler, yeni silahlar, yeni eğlenceler. Tamam bekletmeyeceğim.

➤ **Initiate** : Beyin gücünü kullanarak her şeye zarar verebilen bu özel eğitilmiş askerler, daha çok binalara ve askerlere karşı etkililer. Kendini koruyabilecekleri "fortified" konumuna geçebiliyorlar ("d" tuşu).

➤ **Brute** : Yeşil dev Hulk'un beyinsiz versiyonları. Yuri'nin özel genetik laboratuarlarında yetiştirilmiş bu devler tabii ki de köpeklere ve tank ezilmelerine karşı dirençliler ve tüm araçlara ve askerlere karşı oldukça zarar verebilirler, ama yine de enerjileri epey az.

➤ **Virus** : Bu keskin nişancı bayan, içi toksik asit dolu dartları hedeflerine özenle nişanlar. Dart'ı yiyen arkadaş patlar ve etrafı zehirlı bir gaz kümesi sararak civardaki bina ve askerlere zarar verir.

➤ **Yuri Clone** : RA2'deki Yuri'nin aynısı, bir çok organik bünyeyi ve zırhlı aracı ele geçirebiliyor, ve ölmediği sürece o araç sizin oluyor. İkinci atağı ise civarındaki askerler çok yakında ol-











«Yuri's Revenge, Red Alert 2'nin bıraktığı tadı çok daha zenginleştirip, sadece basit bir kaç fark yerine çok köklü yenilikler getiren güzel bir oyun olmuş»

mak kaydıyla yapabileceği ve geniş alan etkili "psi-wave" ("d" tuşu).

➢ **Lasher Light Tank:** Yuri'nin çok kuvvetli olmayan ama hızlı, askerlere karşı başarısız, zırhlı araçlara karşı etkili kısa menzilli tankı.

YURI'S REVENGE	88
Grafik • Red Alert 2'nin aynısı. Küçük, renkli ve eğlenceli. Ara demoları ise bir DVD filmden farksız.	
Atmosfer • Demolar, oyun içi briefing'ler ve diğer öğelerin başarısı atmosferi istenen seviyeye getirmiş.	
Ses • Red Alert 2 kalitesini koruyor, müzikler sağlam, sesler ise her birlik için yeniden oluşturulmuş.	
Oynanabilirlik • Oyunun kontrolleri olağanüstü basit ve zorluğu da iyi RTS'ciler için solda sıfır (ama iş multiplayer olunca ve ladder'da oynayınca değişiyor)	

➢ **Gatling Cannon:** Hem havaya hem de karaya karşı etkili (özellikle askerler için) ve daha da önemlisi ateş ettikçe daha da kuvvetlenen bir top. Silahı bir süre boyunca aralıksız ateş edebilirse, çok daha kuvvetli bir şekilde işlemeye başlıyor (özellikle hava savunması için bire bir).

➢ **Chaos Drone:** Atış gücü olmayan bu drone'ların silahı ("D" tuşuyla) kullanıldığı zaman yakın bir menzildeki tüm birliklerin aklını geçici olarak karıştırıp, dost düşman demeden önlerine gelen herkese saldırmalarını sağlıyor.

➢ **Floating Disk:** İşte Yuri'nin en acayip silahlarından biri! Power Plant'ler üzerindeyken güç, Refinery üzerindeyken de para çalan, hava defansı binalarının üzerinde onları etkisiz hale getiren, ayrıca hem havaya hem de karaya ateş edebilen uçan daireler!

➢ **Master Mind:** Dev bir beyin şeklindeki bu tank, önüne gelen her aracı otomatik olarak kontolü altına alıyor, ama bu araç sayısı 3'ün üstüne çıktığında kısa devre yapmaya başlıyor ve yavaş yavaş kendine zarar veriyor.

➢ **Magnetron:** Her ne kadar binalara zarar verebilse de esas görevi özel elektromanyetik silahıyla uzaktaki araçları havalandırıp yakınınıza getirmek (ki daha kolayca ele geçirebilesiniz)

➢ **Boomer:** Yuri'nin tek su silahı olan bu nükleer denizaltılar, hem karaya hem suya gayet etkili torpidolarını ikişer ikişer yağdırıyorlar.

➢ **Yuri Prime:** Hava birlikleri ve Hero'lar hariç her şeyi kontrol edebilen bu gelişmiş Yuri'nin en önemli özelliği binaları da ele geçirmesi. Dolayısıyla bir nevi uzaktan kumandalı mühendis görevi gören bu birlikle rakibinizin binalarını alıp hemen satabilirsiniz.

Sonuç

Yuri's Revenge'in burada yazdığım birlikleri sadece Yuri'ninkiler, ve unutmayın ki daha Allied ve Sovyet'lere eklenen kimi yeni birlikler (eskiler aynen duruyor) ile Yuri'nin süper silahları (alan etkili birlikleri temelli ele geçirme silahı ve alan etkili askerleri brute'lara dönüştürme silahı) var. Bunları da zamanla keşfedesiniz ki, size oyunu almak için neden bırakayım.

Yuri's Revenge beni uzunluğu haricinde bir hayli tatmin etmiş olmaktadır ve iddia edebilirim ki şu an piyasadaki en iyi ek görev paketi. Real Time Strateji seven kimsenin aldığı için pişman olmayacaktır. En azından şu zaman yolculuğu sahneleri için alınabilir (yemin ederim, benim fikrimdi onlar!!).

Gökhan & Batu | gokhab@level.com.tr



Beyler size demiştim hepimiz bu binanın arkasına saklanmayalım diye, sığamıyoruz işte!!



Kaptan ya sence geminin altına bu yayları yerleştirmek akıllıca mı oldu? Ne bilim karizma felan...



Koşuuun, Kadir Abi'yi dövüyorlar!

throne of darkness

Çekik gözlü Diablo'ya ne dersiniz?



Throne of Darkness, uzun süredir beklediğimiz bir oyundu. Bunun sebebi bağımlılık yapma konusunda hiçbir oyunun eline su dökemediği Diablo serisine alternatif olması. Bilizzard'ı kendi türünde alt etmenin imkansız olduğunu herkes bilir. Ancak Throne of Darkness'ı yapan Click Entertainment'ın kurucuları Diablo'yu yapan ekipte çalışmış eski ustalar olunca bir umuttur aldı bizi.

Oyunun yapımcıları baştan aşağı bir Diablo klonu yaratmamak için çaba göstermişler. Her şeyden önce oyun fantastik orta çağ'dan alınıp Japon mitolojisine taşınmış. Oyunlar için büyük bir hazine olsa da PC oyunlarında çok az kullanılan bu ortam oldukça iyi bir seçim. Böylece oyun daha ilk elden Diablo'dan farklılaşmış oluyor. Ancak Click ortamı değiştirirken hikayede fazla değişiklik yapmaya tenezzül etmemiş. Karanlık güçler konusunda Diablo'dan aşağı kalmayan ve aslen Baal'ın dünürü olan Zanshin isimli bir şeytan Dünya'ya inmek için bir yol bulmuştur ve üstelik bu yol bizzat Shogun'un vücudundan geçmiştir. Shogun'un kaybı yetmezmiş gibi dört bir yanı Zanshin'in savaşçıları ve şeytancıkları kaplamış, ortalığa dehşet saçmaktadır. Onlarla savaşabilecek sadece dört büyük ailenin Daimyo'ları kalmıştır. Bunlar Zanshin'i yok etmek zorundadır ve elbette ki biri de sizsiniz. Oyunun başında hangi aileyi seçerseniz seçin oyunun gidişatında veya zorluk seviyesinde göze çarpan bir değişme olmuyor. Zaten sizin seçtiğiniz aile dışındakiler otomatik olarak oyunda yer almadığı için olay şairin dediği gibi "Kes kesebildiğin kadar yaratıkları, elbette sonunda Zanshin'i de kesersin"e dönüyor. Burada Zanshin yerine Diablo'yu koyarsanız Diablo'nun senaryosu ortaya çıkmıyor mu?

Yedi Samuray Efsanesi

Throne of Darkness'ın en önemli farkı bir karakteri değil tam yedi karakteri yönetiyor olmanız. Bu standart pakette Leader, Archer, Wizard, Ninja, Berserker, Swordsman ve Brick bulunuyor. Brick iri kıyım, zor devrilen ve her ne kadar elinde hep büyükçe bir sopa gözükse de genelde, mızrak kullanan bir cengaver. Swordsman ve Berserker çift kılıç kullanma yeteneğinde ustalar. Büyücü, büyü dışında üç beş şeyi yapabilen bir zavallı. Bir nevi Fizban vakası. Eline ok verirseniz arada bir şeyler vurabiliyor. Archer okları, Ninja ise Shuriken'leri ile ölümcül. Leader ise yüksek karizması sayesinde alışverişlerde sıkı indirimler almak dışında pek bir meziyete sahip değil. Yine de her türden silaha sahip sağlam bir takımınız var (büyü hariç, ona sonra geliriz). Ancak bu fark sadece oyunun başı için geçerli. Çünkü oyunun başında sahip oldukları dört temel özellik Strenght, Dexterity, Vitality ve Ki (büyü gücü) dışında temelde çok farkları yok. Rolleri istediğiniz gibi değiştirip Swrodsman'i sıkı bir okçu yapmak elinizde. Karakter farklılığı hissini azalttığından oyunun en zayıf yanlarından biri bu.

Çocuk Bakımına Giriş

Her karakter 44 kadar büyüye sahip olsa da sadece sizin seçtiğiniz bir büyüyü kullanıyor. Üstelik büyülerini stratejik olarak kullanamıyorlar ve bir kere başladılar mı Ki'leri bitene dek silah kullanmaya yanaşmıyorlar. Oyunda işe yarayan birkaç büyü var. Bunlar sürekli etkisi olan (Paladin Aura'sı gibi) ekstra Elemental hasar veya ekstra Resistance gibi şeyler. Bir de aslında büyü olmasalar da büyü puanlarınızla temel özelliklerinizi bir miktar arttırabiliyorsunuz.

Elbette yedi ayrı karaktere sahip olmanın getirdiği baş ağrıları da var. Aynı yedi çocuklu bir anne gibi hepsinin peşinden koşup envanterlerini düzenlemekten, kırılan dökülen teçhizatlarını tamir etmekten, level atladıklarında yetenek ve büyü puanlarını dağıtmaktan canınız çıkıyor. Sürekli birileri level atlıyor, birileri alet edevatını bozuyor. Bu yüzden oyunun zevkli

INFO-BOX **AKSİYON RPG**

Bilgi İçin • www.sierra.com
Yapım • Click Entertainment
Dağıtım • Sierra

Minimum Sistem • P266MHz, 32MB RAM, 700MB hard-disk alanı

Multiplay • Lan ve WON üzerinden 8 kişi



Arkana bakmak için artık çok geç!



Büyücümüzün büyü yapabildiği ender anlardan biri.



Oyunun zindanları Diablo 2 ile aşık atamaz.

kısmı olan aksiyon sık sık durmak zorunda kalıyor. Üstelik Daimyo'nun yanındaki 3 adamınızın envanterlerini göremediğiniz için envanter düzenlemek tam bir işkence. Sürekli birilerini yolla-getir uğraşıyorsunuz. Bütün ekip için tek ve büyük bir inventory olsaydı oyun bundan çok ama çok daha oynanabilir olabilirdi.

Throne of Darkness'da çok sevdiğim bir özellik Diablo'da olduğu gibi ikide bir köye dönme zorunluluğu olmaması. Silah işlerine bakan Blacksmith ve Identify-Purify konusunda size yardımcı olan Priest her an yanınızda. Elbette onları göremiyorsunuz ama envanterin yanındaki düğmelerine tıklarsanız açılan pencereden bütün marifetlerini sergiliyorlar size. Böylece çarpışmaların ortasında köye gidip gelmek zorunda kalmıyorsunuz.

«Belki hep aynı ortamlarda dolaşıp durmasak, Diablo 2'deki çeşitlilik bir parça olsaydı daha iyi olabilirdi.»

THRONE OF DARKNESS 73

Grafik • Hep aynı şeylerin tekrarı dışında oldukça güzel. Detaylı ve otantik.

Atmosfer • Oyundaki uzak doğu tadı fazlasıyla çekici. Kalelerin yapısı çok hoş. Müzikler daha güçlü olsa dört dörtlük bir atmosfer yaratılabilirmiş.

Ses • Efektler oldukça güzel ancak müzikler yeterince güçlü değil. Japon aksanlı İngilizce konuşmalar hoş.

Oynanabilirlik • Çok ciddi sorunlar var. Inventory ve adamlarınızın yapay zekası baş ağrıtıcı.

Ancak bu sistemin Diablo'ya göre iki handikapı var. Birincisi silahlarınızı satamıyor olmanız. Onları daha sonra size yenilerini yaparken kullansın diye Blacksmith'e hediye ediyorsunuz. Ama sizin getirdiğiniz parçalarla yaptığı silahlardan hiç utanıp sıkılmadan para alıyor. Üstelik, oyun boyunca çıkan yüzlerce büyülü nesneyi silah ve zırhlarınıza ekleyerek büyülü silahlar üretebiliyorsunuz. Ama bu işlem kimi zaman o kadar pahalıya mal oluyor ki saatlerce oynayıp yaratıkların üzerinden topladığınız paraları bir zırha harcayabiliyorsunuz. Üstelik Blacksmith bir şeyi yaparken veya size özel eşya yaparken belli bir süre geçiyor. Mesela iyi bir zırhı üretip sonra modifiye etmesi 7-8 dakikayı bulabiliyor. Elbette bu süre içinde siz oyuna devam edebilirsiniz. Ancak Blacksmith ekranı açık değilken süreler ikiye katlanıyor gibi geldi bana. Her durumda Blacksmith sizi hiç gereği yokken bekletiyor ve bu çok can sıkıcı.

Görevlerimiz

Oyunda size 12 quest veriliyor. Ancak bunların hiç biri yaratıcı değil. Zaten üç tanesi diğer üç Daimyo'nun şatolarına gitmek, ikisi esir köylüleri kullanmak, iki tanesi de yol üzerinde ki belli bir düşmanı öldürmek. Bu Quest'lerin hepsi dört şato arasındaki ring yol üzerinde ve bu ringde iki tur attınız mı bütün görevler bitiyor. Geriye sadece Slope olarak adlandırılan dört bölge ve Zanshin'in kalesi kalıyor. Oyunun bu son bölümü herhalde en heyecanlı ve zevkli kısmı olmalı. Ben ne yazık ki bu bölümü göremedim. Çünkü iki kere oyunun üçte ikilik kısmını bitirmişken oyunu açtığımda save dosyalarımın bozulmuş olduğunu gördüm. Bir oyunda bulunabilecek en kötü bug bu olsa gerek. Günlerce oynuyorsun ve sonra oyunu bir açıyorsun save'ler yok. Rezalet.

Oyunun grafik ve sesleri Diablo 2 ile aşık atamasa da ortalamanın üzerinde. Aslında bu konuda Diablo ile Diablo 2 arasında bir yerde olduğunu söyleyebiliriz. Belki hep aynı ortamlarda dolaşıp durmasak Diablo 2'deki çeşitlilik bir parça olsa grafikler daha hoş gelebilirdi.

Sonuç olarak Throne of Darkness ilginç fikirleri, kötü fikirlerle harmanlayıp bunu bildik bir hikaye ve tadsız questlerle hazırlanmış bir hamurun üstüne yaymış en üste de süs niyetine lanet bir bug bırakmış. Bu pastayı yiyip yememek size kalmış elbette. Ama Diablo hastası olup da Diablo 2'den az çok sıkılanlar için farklı bir deneyim olabilir.

Tuğbek Ölek | tugbet@level.com.tr









SPIDER-MAN

Sonunda büyük güçlerin beraberinde büyük sorumluluklar getirdiğini anladı ve sorumluluklarından bir daha asla kaçmamaya yemin etti.



Aradan ne kadar zaman geçtiğini bilemiyorum. Sanki bir rüya alemindeydim. Nasıl geldiğimi bilmediğim yerlerde gözlerimi açıyor (belki de sadece rüya da) gerçek olduğunu düşündüğüm hayata dair bir şeyler yapıyor ve daha sonra bir sonraki uyanışa kadar bulanık bir yaşam geçiriyordum. Bu arada hiç kimsenin başına gelmesini, yaşamasını (rüya aleminde bile olsa) istemeyeceğim bir çok durumla karşılaştım. Ancak bunları burada anlatmama ne Sinan ne de derginin sayfaları izin vermez...

Her neyse! Level'dan uzaklaşmamın (en azından yazı olarak) özel bir nedeni olmamasına rağmen bilgisayarımı güncellememle beraber başlayan oyun oynama kıpırtıları Sinan'ın gözünden kaçmadı ve bu bana Spider-Man olarak geri döndü. Uzun bir aradan sonra tekrar merhaba!

Bir insan neden örümcek oluverir...

Örümcek Adam yani namı diğer Peter Parker ailesini bir uçak kazasında kaybettikten sonra Ben amcası ve May teyzesi ile yaşamaya başlar. Ancak aşırı zeki, utangaç ve çalışkan olması toplumdan uzaklaşmasına neden olur. Ancak şanssız bir kaza (!?) Peter'ın yeni özellikler kazanmasına neden olur: Bir deney esnasında radyasyona uğramış bir örümcek kahramanımızın eline düşer ve onu ısırdıktan sonra hayata gözlerini yumar. Laboratuarı acılar içerisinde terk eden Peter yavaş yavaş örümcek yeteneklerini kazanmaya başlar. Daha sonra hazırladığı kostümü ile tabii ki hakkındaki hikayelerin de yardımıyla bir televizyon yıldızı olmaya karar verir.

Bir gün çekim sonrasında karşılaştığı hırsızı kolay bir şekilde alt edebileceğine rağmen bu-

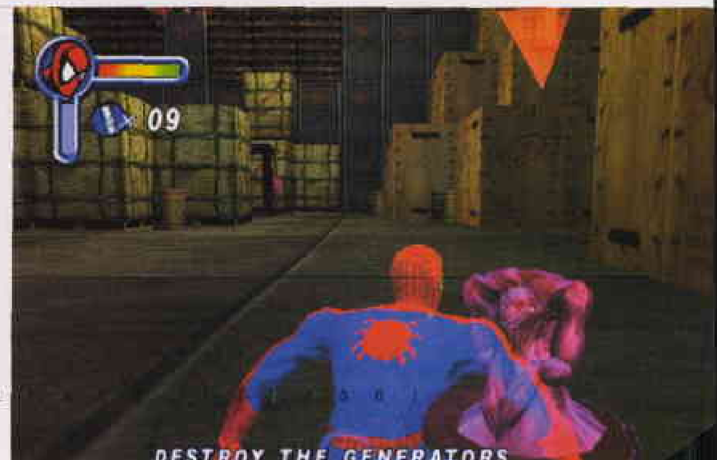
INFO-BOX **AKSİYON**

Bilgi İçin • www.activision.com/games/spiderman
Yapım • LTI Gray Matter
Dağıtım • Activision

Minimum Sistem • Pentium II 266, 64 MB Bellek, 200 MB Sabit Disk

Multiplay • Yok







Magneto, görmeyeli kasayı büyütmüşsün?!



Ve Örümcek Adam, Rhino tarafından boynuzlanır.



nun kendi işi olmadığını düşünüp suçluyla ilgilenmemiş ancak eve döndüğünde çok sevdiği Ben amcasının cesedi ile karşılaştığında kahrolur. Vicdan azabı çeken Peter, sonunda büyük güçlerin beraberinde büyük sorumluluklar getirdiğini anladı ve sorumluluklarından bir daha asla kaçmamaya yemin etti.



Maceraya atılmaya hazır mısınız?

Oldukça hızlı bir demo ve adrenalin dolu bir müzikle başlayan oyunun ilk bölümü, Black Cat'in de yardımıyla, menüdeki diğer antrenman bölümleri hariç, bir ısınma bölümü şeklinde geçiyor. Oyun içerisinde zekanız ve çevikliğinizi kullanarak sayısız düşmanı takip edip, savaşacağınız ve rehineleri kurtaracağınız toplam 34 bölümden meydana geliyor. Tabii ki tüm bunlar New York'daki sekiz merkezde gerçekleşiyor: Gökdelenler, bir banka, Daily Buggle ofisi, bir sualtı merkezi, rıhtım, depo ve atık su boşaltma sistemi. Bu şehrin tepelerinde dolaşırken genelde özel Örümcek Adam yeteneklerine ihtyaç duyarken, normal bölümlerde ise bunları kullanmanız gerekmeyecek.

Oyun içerisinde Daredevil, Black Cat ve Human Torch yardımcı karaketerler haricinde kertenkele adamlar, yaratıklar, Carnage, Mysterio, Rhion, Scorpion, Venom ve tabii ki Dr. Octopus gibi Örümcek Adam'ın kaçınılmaz düşmanları da karşınıza çıkacaklar. Buradaki her karakterin kendine has özellikleri ve farklı silahlara sahip oldukları göz önüne alındığında hepsi uygulanması gerken taktiğin farklılık göstermesi gerekiyor. Ancak bazı konular direkt olarak düşmanlarla kavga etmenizi gerektirmese de bölüm boyunca bunların peşini bırakmamanız gerekiyor. Bölümlerdeki Boss'ların ise hakkını vermek lazım. Ayrıca düşmanların kuvvetli kişilikleri ve orijinallikleri oyunun daha da çekici olmasını sağlıyorlar.



O bir böcük

Oyun içerisinde hareket etmek için tamamen dıvarlara tırmanmak, tavana yapışmak ve binalar arasında hareket etmek için ağ atmak gibi örümcek yeteneklerini kullanabilirsiniz. Bunun haricinde örümcek hisleri düşmanın varlığını önceden bildirerek harekete hazırlanmanızı sağlarken sağ alt köşedeki pusula gitmeniz gereken yönü tayin edecek. Örümcek Adam, düşmanlarına karşı kullanabileceğiniz 20 farklı özel harekete sahip. Bunların uygulanabileceği karakterler farklı. Örneğin bazı düşmanları alt etmek için yüz yüze kavga gerekirken bazıları ile de uzaktan uzağa görüşmek çok daha hayırlı olacaktır.

Oyun içerisinde farklı güç yükselticileri karşınıza çıkacak: Bunlardan mavi olanı örümcek ağı sağlayacak , kırmızı ve beyaz olanı sağlığınızı koruyacak ve çok sık karşılaşmayacağınız altın olanları. Bunlar ise Örümcek Adam'ın kostümünü ve özelliklerini bir süreliğine değiştirerek düşmanlarına karşı daha ezici bir üstünlük kurmasını sağlayacaklar.

Oyun ayrıca bir çok ekstra özellik de sunuyor. Örneğin Movie Viewer oyun sırasında görüntülenen demoların daha sonra seyredilmesini izin veriyor. Burada bir çok gizli dergi kapağı mevcut ve bunların toplanması ile beraber de klasik Örümcek Adam dergi kapakları açığa çıkıyor.Character Viewer ise oyun içerisindeki karakterleri, kısa özgeçmişleri ile beraber tanıtıyor.

Aksiyon oyunlarından hoşlananların gönlünü fethedebilecek bir oyun olan Spider Man'i özellikle Örümcek Adam fanatikleri kesinlikle kaçırmamalılar. Ne de olsa önümüzdeki hızlı örümcek trafiği için bir ısınma turu atmakta fayda var.

Phantom | level@level.com.tr

SPIDERMAN **74**

Grafik • Fazla görsel efekt kullanılmayan oyunda sis ve su yansıma efektleri özellikle etkili ancak kamera açılarının kahramanımızı pek yakalayamaması ise oyuncuları çileden çıkartabilecek bir özellik.

Atmosfer • Orijinal Spider Man havasının gerek karakterler gerek ortamlar olsun bozulmadan korunmuş olması Örümcek Adam hayranlarının gönlünü fethedebilecek bir özellik.

Ses • Donanım 3D desteğinin bulunmaması haricinde hem Peter Parker'ın seslendirmesi hem de kavga veya özel ortamdaki efektler olsun oldukça başarılı.

Oynanabilirlik • Özellikle Örümcek Adam'ın hızlı ve değişik hareketlerine alışma aşaması atlatıldığında oldukça zevkli hale gelen oyun, her düşmanın kendine has zeka düzeyi ve kabiliyetleri olduğu göz önüne alındığında oldukça zevkli bir hal alıyor.

FA premier league manager 2002

Championship Manager'dan sıkıldığınızda, kaçabileceğiniz bir yer var artık.

Bir futbol menajerlik oyununu elinize aldığınızda ondan ne gibi beklentileriniz vardır? Oyuna tam hakimiyet ve hatta takımınızla ilgili herşeye en ufak ayrıntıya kadar karışma yetkisi isterşiniz öyle değil mi? Sizin ve rakip takımların kadrolarının günümüzdeki haliyle, en azından son sezondaki haliyle güncellenmiş olduğunu görmek istersiniz. Bu ikisi dışında ben tıpkı Ultimate Soccer Manager'daki gibi tüm oyunu görmeyi ve gerekli yerlerde oyunun gidişatını değiştirebilmeyi isterim. Oyuncu değişikliklerine gidebilmeyi, gerekli görürsem tüm dizilişi değiştirerek, kendi kurduğum oyunlarla sonuca gidebilmeyi isterim. Hatta oyunun editörünü kullanarak kendimi de yönettiğim takıma katmayı bile düşünebilirim. Kısacası oyun bana her türlü esnekliği sağlamalıdır. FA Premier League Manager bu saydıklarımın çoğunu sağlıyor.

Oyuna girip takımınızı seçerken isterseniz takımın teknik direktörünü ve stadının adını da değiştirebilirsiniz. Seçim ekranını geçtikten sonra oyun boyunca en çok göreceğiniz ekrana geldiğinizde karşınıza bir e-mail çıkıyor ve size sezon sonundaki hedefinizi soruyor. Bu mail yönetim kurulundan geliyor ve vereceğiniz cevap bir anlamda sizin takımdaki geleceğinizi de belirliyor. Eğer birinci seçeneği tercih ederseniz ligi birinci olarak bitireceğinizi vaat ediyorsunuz, eğer ikinciyi seçerseniz ligi ilk iki takımdan biri olarak bıtireceğinizi söylüyorsunuz. Sonuncu seçenek ise takımınızın lig sonunda sıralamada üst yarıdaki takımlar içinde olacağını belirtiyor. Tabii ki hedeflerinize göre sene sonunda size verilecek olan parada değişiyor. Ayrıca bunun dışında bir de parasal olarak belli bir hedefi tutturmalısınız. Maile cevap verip gönderdikten sonra sakın bu ekrandan kurtulabileceğinizi sanmayın çünkü her haftadan sonra bu ekranda bir sürü mail ile karşılaşacaksınız ve bu mail kalabalığı oyun boyunca bol bol canınızı sıkacak. Çünkü hepsini okuyup silmek durumundasınız yoksa aklınızı karıştırabiliyorlar.



Squad ekranı sizin için en önemli ekran. Çünkü takımınızı burada kuracak, dizilişinizi belirleyecek ve antrenmanlarınızı buradan yaptıracaksınız. Daha doğrusu antrenmanları sizin yerinize yardımcı teknik direktörler otomatikman yaptıracaklar. Üç farklı plan belirleyerek takımınızın dizilişini önceden ayarlayabiliyorsunuz. Böylece oyun içinde gerektiğinde taktiğinizi kolayca değiştirebilirsiniz.

Diğer Menüler

Transfers en fazla göz atacağınız yerlerin başında gelecektir. Oyuncu pazarında bir çok ligden oyuncu var. Bu kadar çok seçenek arasından aradığınız tipte bir oyuncuyu daha kolay bulmak için bir çok filtre mevcut. Mesela yanlızca defans oyuncularının listesini aldıktan sonra onların arasında da tackling'i yüksek olanları sıralattırabilirsiniz. Burada oyuncu alırken dikkat etmeniz gerekenlerden biri de sizden çok daha yukarıdaki bir ligde oynuyor olmamasıdır. Çünkü bu tip oyuncular aşağı ligdeki bir takıma transfer olmak istemezler.

Transfer listesindeki oyuncuların yeteneklerini ayrıntılı olarak göremezsiniz. Bunun için oyuncuya bir scout atamalısınız. Bunu yaptığınızda oyuncu otomatik olarak hotlist'e yani takımınıza almak için gözaltına aldığınız oyuncuların listesine alınır ve bir hafta sonra scoutunuz bu oyuncuyla ilgili ayrıntılı bilgileri aldığına dair bir maili size yollar. Hotlist'e alınan herhangi bir oyuncuya eğer başka bir klüpten bir teklif giderse bu da size bir mail ile iletilir. Böylece o oyuncuyu kaçırmamak için teklif verebilirsiniz. Transfer haftaları sona ermeden önce alışverişiniz, :) yapın.

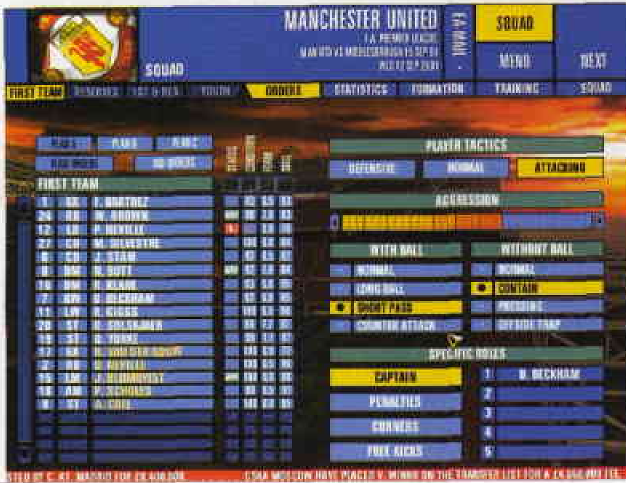
Takımınız ligde yol aldıkça belli bir performans gösterecektir. Tüm bunları görmek için analysis menüsünün altındaki tüm seçenekleri

INFO-BOX **SPOR**

Bilgi İçin • www.easports.com
Yapım • EA Sports
Dağıtım • Electronic Arts

Minimum Sistem • PII 350, 64 MB RAM, 3D Ekran Kartı

Multiplay • Yok





kullanabilirsiniz. Böylelikle ayrıntılı olarak genel gidişatınız hakkında çok ayrıntılı bilgiler alabilirsiniz. Tabi ki lıgdeki durumunuzu ve takviminizi de buradan görüyorsunuz. Buradaki seçenekler özellikle lig ortasında sonlara doğru gelmeden önce kritik kararlar almanızda etkili bir rol oynayacaktır.

zılı olarak maçın özetini görürsünüz ya da anında maçın sonucunu alırsınız. Eğer oyunda bir hile yapmak isterseniz Quick Match yapın. Eğer kaybediyorsanız boşuna uğraşmayın hep kaybedeceksiniz. Bu yüzden oyunu yükleyin ve 3D Match'i seçin. Daha sonra Quick Match yapıp buradan çıkın ve oyunu gene yükleyin. Şimdi

«FA Premier 2002 her zamanki kalitesini koruyor ama bir önceki versiyonuna göre büyük bir değişiklik içermiyor.»

Admin menüsünde stadyumunuzla ilgili tüm inşaat işlerini yapabilir, takımınızın gelişmesi için gerekli binaları yaptırabilirsiniz. Ayrıca bilet fiyatlarınızı da buradan ayarlayabilirsiniz. Takımınızı çalıştıracak yardımcı antrenörlerden klüp doktoruna ve hatta sahanızın düzeninden sorumlu kişilere kadar tüm çalışanları da buradan işe alabilir, sözleşmelerinizi yenileyebilir veya kovabilirsiniz. Unutmayın ki bu kişilerde takımınızın bir parçası sayılır ve performansınız için en az oyuncular kadar gerekli ve önemlilerdir. Paranız bittiğinde borç almak içinde gene bu menüye başvuracaksınız.

Stadınızın etrafına yapacağınız dükkanlarda satılan mallar kulübünüze çok tatlı bir para getirebilir. Ayrıca Youth Center ve Health Center gibi binalarda takımınızı olumlu olarak etkileyecektir.

Maçları ise dört türlü oynayabilirsiniz. Ya tamamını seyrederek gereken yerlerde müdahale edersiniz, ya önemli yerlerini seyredersiniz, ya Championship Manager'da olduğu gibi sırf ya-

Quick Match yaptığınızda daha farklı bir sonuç alacaksınız. Böylelikle seyretmek istemediğiniz maçları kazanarak hızlı bir şekilde geçebilirsiniz.

Ah İngilizler Ah

Hepiniz FIFA oyunlarını grafik kalitesini biliyorsunuz. Bu kalite elimizdeki oyun içinde aynen geçerli. Ayrıca bir önceki oyuna göre futbolcularınızın yaptığı aptal hareketler daha da azaltılmış. Örneğin artık forvetiniz, siz kısa pas yapın dediniz diye, kaleciyle karşı karşıya kaldığında dönüp geriye pas vermiyor. Hatta ceza sahası dışından etkili şutlar bile atıyor. Menülerde daha kolay bır kullanım sağlanmış. Antrenmanları otomatik olarak yaptırıyorsunuz. Bina tiplerinde gelişmeler var. Tüm bunlar oyunla ilgili olumlu gelişmeler. Fakat İngiliz Premier ligi ve diğer liglerdeki klüplerin önemli oyuncularındaki transferler dışında EA tüm diğer değişimlere gözlerini kulaklarını kapatmış görünüyor. Bu Türk ligindeki takımlar içinde geçerli. Hiç bir lig adamakıllı güncellenmemiş ki bu güncel listeler is-

teyen oyuncular için çok ama çok büyük bir eksiklik. Hatta Beşiktaş takımının adı bile değiştirilip ligimizde olmayan bir takıma yani B. İstanbul'a çevrilmiş. EA bu listeleri kendi sitesinden yama olarak vermezse tek kalan yol oyunun editöründen tüm ligimizı girmek olacaktır ki bunu da biz yapacaksak programcılar ne yapıyor acaba? Taktik yaparken hala adam adama savunma yapamıyorsunuz. Ayrıca klüplerin en önemli gelir kaynaklarından biri olan stad reklamlarına da karışamıyorsunuz, çünkü esameleri bile okunmuyor. Son olarak kendi Setup'larınızı yapamıyorsunuz.

F.A Premier League Manager 2002 her zamanki kalitesini koruyor ama önceki versiyonuna göre büyük bir değişiklik içermiyor. Tüm bunlara karşın, eğer maçları seyrederek takımınızı yönetmek istiyorsanız, şu anda alabileceğiniz gelmiş geçmiş en iyi oyun bu. .

Burak Akmenek | burak@level.com.tr

FA PREMIER LEAGUE MANAGER 2002 — 78

Grafik • FIFA'nın grafikleriyle aynı sayılır.Oyun boyunca rahatsız olacağınız hiç bir şey yok.

Atmosfer • Mail bombardımanı can sıkıcı olabiliyor. Ayrıca lig doğru düzgün güncellenmediğinden sanal bir lig ıçinde mücadele ediyorsunuz. Fakat bunlar dışında bir teknik direktörün tüm olanaklarına sahipsiniz.

Ses • Kusursuz. Yalnızca tıklama efekti biraz daha çeşitlendirilebilirdi. Bir yerden sonra sıkabiliyor.

Oynanabilirlik • Herşey hızlı ve elinizin altında. Oyunu hantallaştıran pek az şey var.


Taktik kısmı güzel ama oyun içinde oyuncuların isimlerini bazen görememeniz bir eksiklık.


Maç sırasında ihtiyacınız olan tüm istatistikleri görebiliyorsunuz.


Takımın rezerv kadrosuna dikkat etmezseniz sakat sayısı arttığında ne yapacaksınız?

from dusk till dawn



Kazıkları hazırlayın; sezon başladı, vampir avına çıkıyoruz!

Sevdiğiniz bir filmin oyunu yapılınca, kötü çıkma ihtimaline rağmen (ki genellikle öyle oluyor) atlıyorsunuz. İşte ben de bir Robert Rodriguez & Quentin Tarantino ortak ürünü 'From Dusk Till Dawn'un oyununun yapıldığını duyunca aynı duygulara kapıldım ve bir an önce ekran başına geçmek istedim. Filmi izlemiş olanlar gerçekten çok sıkı olduğu hatırlayacaklardır. Türkçe adı 'Gün Batımından Şafağa' olan film, bir soygun filmi gibi başlayıp, ikinci yarıda aniden bir vampir pazarına dönüşüyor ve izleyiciyi dumura uğratıyordu (sürpriz diye buna derim). Filmin aldığı olumlu elektriğin ardından iki tane daha devam filmi çekildi. Hatta korsan VCD olarak kesinlikle rastlamışsınızdır (sakın almayın!). Ama bu filmler ne bir Tarantino ne de bir Rodriguez ürünüydü; orijinal filmin ismini kullanan çok kötü kopyalardı. Maalesef oyunumuz da bu devam filmlerinin yolundan gidiyor. O yüzden filmin hayranlarını şimdiden uyarıyorum ve aklınızdan bile geçirmeyin diyorum. Oyunun kötü olması tartışılabilir ama Counter Strike screenshotlarıyla bezenmiş bir kutu arkası asla! Umarım bu ticari tuzağa düşmeden (ve bu komedide başrolü üstlenmeden), oyunu alırsınız ya da almazsınız.

INFO-BOX Aksiyon

Bilgi İçin • dusktilldawn.cryogame.com
Yapım • GameSquad
Dağıtım • Cryo Interactive

Minimum Sistem • Pentium II-400, 64MB Ram, 180MB sabit disk alanı, 16MB 3D ekran kartı

Multiplay • Yok

Filmin kaldığı yerden...

Oyunumuzun baş karakteri Seth Gecko (filmde George Clooney'nin oynadığı 'cool' adam), vampır kardeşi Ritchie'nin katliamından sorumlu tutularak, kodesi boylamış durumdadır. Avukatınız, sabıka kaydınızın bir Tarantino filmini andırdığını (espriler başlıyor) ve bu yüzden hapisten çıkamayacağınızı söyler. Tam yaktınız gençliğimi derken, hapishane vampirler tarafından istila edilir ve avukatınız bir şok silahını ardında bırakarak toz olur. Vampir temizleme konusunda sizden başka bir uzman olmadığı için de "Lanet olsun! Yine mi?!" diyerek oyuna başlarız.

Bana ilk bakışta kötü bir 'Devil Inside' kopyasını andırdı From Dusk Till Dawn (hala da fikrimi değiştirmiş değilim). Zaten Hubert Chardot'un (Alone in the Dark efsanesinin yaratıcısı) işin içinde olması oyunun tarzını hemen belli ediyor. Zoraki kahramanımız Seth Gecko'yu üçüncü şahıs bakış açısından kontrol ediyoruz. Hapishane ortamlarında gezinerek vampir avlıyor, hala canlı olan bazı karakterlerle laflıyor (bodrum katlarda gezinen teknisyenlere dikkat) ve bir yandan da umarım sorunsuz 'uninstall' oluyordur diye düşüncelere dalıyoruz. Oyunun sözde bir de adventure yönü var ama bu durum kapıyı açmak için levye aramaktan öteye geçemiyor. Her bölümün sonunda kodaman bir vampirle kapışarak, günümüzü şenlendiriyoruz. Neyse ki arada sırada bir mitralyözün veya bir dürbünlü tüfeğin arkasına geçerek birinci şahıs perspektifinden toplu katliamlara imza atıyoruz (anlamsız ama en azından değişik). İlginç bir olay da "kazık kakma". Azalan enerjinizi artırmak için tek yol, bir vampirin kafasını uçurup, göğüs kafesini bir kazıkla yarmak. İlk başlarda pozisyon almak biraz zor oluyor ama sonraları alışıyorsunuz.

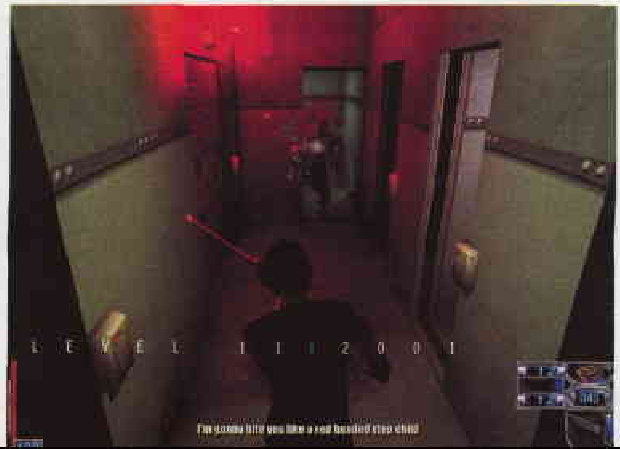
Vampirine göre muamele

Elimizin altında yine ateşli silahlar ve önümüzde birbirinden farksız 20 kanlı bölüm var. Olay vampirine göre muamele yapmayı bilmekle alakalı. Örneğin, ayaklarını sürüyerek yürüyen zibidilerin kafasına birkaç kurşun sıkmadan akılları başlarına gelmiyor. Yarasaları ise kesinlikle alev silahıyla barbekü yapmalısınız. Silah seçimi de önemli bir mevzu. Haç şeklinde ok atan crossbow uzun menzil için birebir ama okun zehri ancak birkaç saniye sonra etkisini gösterdiğinden, o zaman aralığında hedefi üstünüze çullanmış bulabilirsiniz. Benim favorim "Blopper (Terminatör 2'de Arnie'nin kullandığı şu havan topu atan dalga)". Biraz ortalığı dağıtıyor ama oldukça etkili bir silah. Tabii ki en iyi arkadaşlarınız uziler ama onlara da şarjör dayanmıyor.

«Azalan enerjinizi artırmak için tek yol, bir vampirin kafasını uçurup, onu tahta kazıkla tanıştırmak»

Grafiklere gelince, mekan tasarımı fena değil ama devamlı kendini tekrar etmekten geri kalmıyor. Karakterlerin poligon sayısı bir hayli düşük ve dokular kalitesiz. Daha eski bir oyun olan "Devil Inside" bile çok daha şık grafiklere sahipti; zaten oyunun genelinde bir 'baştan






Adam filmde gerçekten 'cool' ama sayısal ortamlar pek yaramamış .

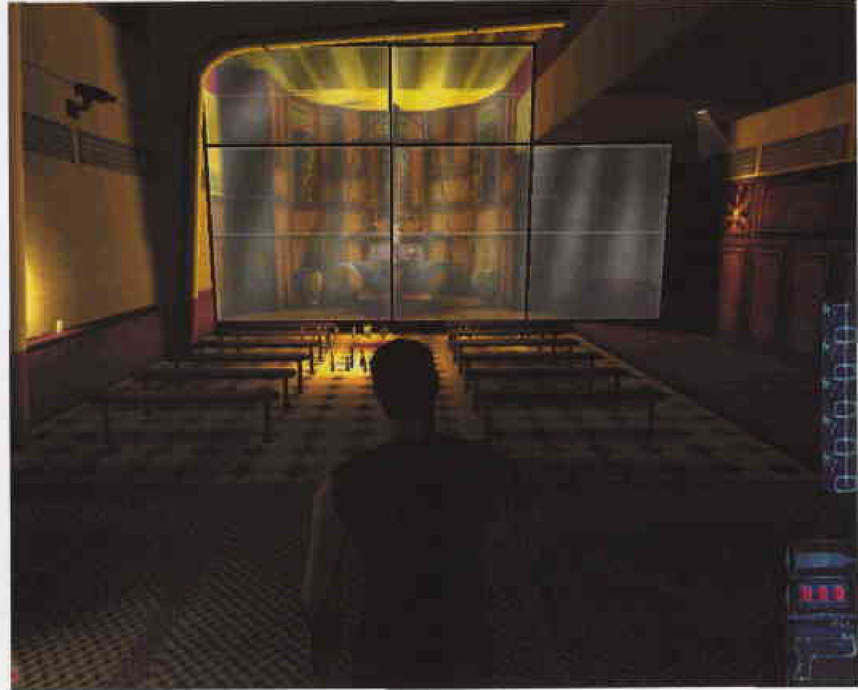

Peder bey bir son ricamız olacaktı ama...


İşte bu yüzü görünce korkmuş olmanız gerekiyor, maalesef...

savma' havası var. Işık için de aynı şey geçerli. Bodrum katlara inince dünyanız kararıveriyor ve ne olduğunu anlayana kadar kendinizi nalları dikmiş bir vaziyette buluyorsunuz (genellikle beşer, onar saldırmaları da önemli bir etken tabii). Grafiklerdeki tekrar oyunun geneline de yansımış. Demo çıkınca anlayın ki yeni bir bölüme geçmek üzeresiniz. Grafiklerden sonra sesler ve ses efektleri idare ediyor; yalnız müziklerin sağlam olduğunu söylemeliyim; filmin soundtrack albümü kadar iyi olmasa da oyunun yüksek temposuna iyi ayak uyduruyor.

Demolara özenilmiş

Oyunun şöyle bir geneline bakınca en çok demolara özenildiğini görüyoruz; bunun sebebi de filme saygıdan olsa gerek diye düşünüyorum. Keşke aynı şey oyunun geri kalanı için de



geçerli olsaymış. Demolardaki replikler ve özellikle kahramanımız Seth Gecko'nun beylik lafları çok eğlenceli. Adam gerçekten lafını esirgemiyor ve ortalık vampir kaynasa bile umursamaz bir havada. Söylediklerinden bazılarını Türkçe'ye çevirmek isterdim ama gerçekten kötü oluyor ("I'm gonna FedEx you back to hell" gibi). From Dusk Till Dawn, bir aksiyon oyunu ama bence aksiyon dozajını çok iyi ayarlayamamış bir oyun. Aynı yüksek tempoda devam eden, sürprizler veya yenilikler içermeyen ve adamı germek yerine "önümüze gelene bir tekme" ana fikriyle boğan bir aksiyon. Yapay zeka ise yerlerde sürünüyor. Vampirlerin direk üzerinize atlamaktan başka bildiği bir şey yok; yani bir sinsice yaklaşayım, havayı biraz elektriklendireyim gibi kaygıları hiç yok. Diyeceksiniz ki bu bir aksiyon oyunu, olmalı mı? Evet olmalı ki diğer türdeşlerinden ayrılabilsin, 'ben farklıyım' diyebilsin. From Dusk Till Dawn, aksiyon olsun da ne olursa olsun diyenlere göre ama harbi aksiyon oyuncuları ilk yarım saatte sıkılabilir. Zaten benden de filmin hatırına 60'ın üzerine çıkabildi.

Güven Çatak | guven@level.com.tr

FROM DUSK TILL DAWN — 61

Grafik • *Ara demolar hariç grafikler genellikle* özensiz. Mekanlar birbirinin aynısı. Karakter poligon sayısı çok düşük ve dokular kalitesiz. Kısacası kötü.

Atmosfer • Pek öyle havayı soluyacak zamanınız olmuyor çünkü vampirsiz bir saniyeniz bile geçmiyor. Bu eksik demolarla giderilmeye çalışılmış ama olmamış.

Ses • Özellikle seslendirme çok daha iyi olabilirdi bence. Ses efektlerinin vasatlığı sıkı müziklerle kapatmaya çalışmışlar.

Oynanabilirlik • *Önünüze gelene insan evladı* demeyip (zaten değil ki) girişiyorsunuz, işte tüm oynanabilirlik bundan ibaret. Kazık kakma ilginç sayılabilir.


Pompalının kol ve bacaklar üzerindeki etkisi tartışılmaz.


İç mekan tasarımları fena değil ama aynı koridorları ve merdivenleri görmekten gına geliyor.


Size kapıları açacak olan bu çam yarmasına gözünüz gibi bakmalısınız.

sepettekiler

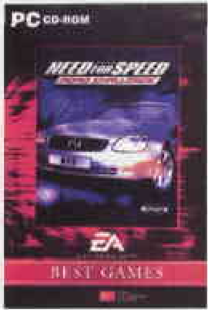


Hep istediğiniz bir şey gerçek oluyor: Ulaşılabilir fiyata orijinal oyunlar.

Türkiye dışında, oyunlarda iki kavram vardır: Full-Price denilen, yeni çıkmış ve 35-45 dolar arasında satılan oyunlar ve Budget, yani ekonomik, denilen bir senelik veya daha eski, 5-15 dolar gibi daha makul fiyata satılan oyunlar. Birkaç ay öncesine kadar ülkemizde bu "ucuz orijinal" oyunlardan hiç haber yokken, ülkeye orijinal oyun ithal eden firmalar birden atağa geçtiler. Ülkemizin içinde bulunduğu şu zor dönemde büyük çoğunluğun 30-35 dolar verip oyun alamadığı bir gerçek. Ama sanıyorum, bir *iki yıl öncesinin klasikleşmiş oyunlarını*, kopyası ile rekabet edebilecek bir fiyata orijinal olarak alabilmek sanırım hepinizin hoşuna gidecektir.

Ve haklı olarak bu oyunların günümüz şartlarında harcayacağınız parayı ne kadar hakkettiğini de bilmek isteyeceksiniz. İşte, Sepettekiler bölümünü bu nedenle açtık. Elimize geçen bu tür oyunları inceleyip, çıkışından iki sene sonra hala almaya deyip değmediğini sizlere bildirmeye çalışacağız.

Bu oyunlar şu an için sadece üç büyük şehirde ve büyük alışveriş merkezlerinde satıldığından, bu oyunları Anadolu'da nerede temin edebileceğinizi dağıtımcı firmayla irtibata geçerek öğrenebilirsiniz. Yani bize sormayın, anlaştık? :)



need for speed roadchallenge

Bir çok oyun türünde belli kilometre taşları vardır. Bunlar o türün bir sonraki dereceye geçişini simgeler. Tıpkı C&C ya da Half Life gibi. Need for Speed serisi de araba yarışı oynamayı severlen için bir kilometre taşıdır. Serisinin dördüncü oyunu olan Road Challenge gerçekten de EA oyunlarının grafik kalitesini yansıtan bir çalışma. Oyunda isterseniz teke tek parkurlarda yarışabilirsiniz. Bunun yanında klasik polis kovala hırsız kaç oyunu da oynayabilirsiniz. Hırsız olursanız belli bir parkuru polislere yakalanmadan size önceden verilen ölçülerde dolaşmalısınız. Eğer polis olursanız bu kezde amacınız kaçanları yakalamak oluyor. Oyunu LAN üzerinden oynadığınızda bu kovalamacalar daha da zevkli oluyor ve saatlerin nasıl geçtiğini anlamıyorsunuz. Fakat oyunun en can alıcı noktası kariyer yaptığınız bölüm. Burada en basitinden en zoruna kadar bir çok yarışa katılıyorsunuz. Katıldığınız turnuvalarda turnuvanını şartlarına göre belli bir ödül alıyorsunuz ki bu ödül zaman zaman rakibinizin arabası bile olabiliyor. Başlarda altınızda bir BMW Z3 varken ilerilerde Ferrari Dibloya kadar bir çok arabayı kullanabiliyorsunuz. Bu iki araç arasındaki farkı





zaten kullanırken de müthiş bir şekilde hissediyorsunuz. Oyundaki 18 araba dışında www.needforspeed.com adresine gidip oradaki arabalarıda indirebilirsiniz. Bunu size şiddetle tasviye ederim çünkü orada Roadster gibi müthiş bir araçta bulunuyor. Elinizdeki arabayı garajınıza girerek upgrade edebiliyorsunuz. Başlardaki arabanızı upgrade edip kolay yarışları bir kaç defa kazandıktan sonra diğer turnuvalara katılmanızı tavsiye ederim. Böylece iyi para biriktirirsiniz ve pistlere alışırsınız. Çünkü oyunda geri dönüş yok ve pistler ilerledikçe zorlaşıyor. Bu zor pistleri birde tersten giderek bitirmeye çalıştığınızı ve bunun için para harcadığınızı düşünürsek batmamak için önceden para biriktirmeniz çok mantıklı olabilir. Ayrıca oyun boyunca arabanız aldığı darbelerden dolayı zarar gördüğünden özellikle oyuna alışıncaya kadar bol bol tamirat parası vereceğinizi garanti ederim. Bunun için önceden biraz pistlerde dolaşın bence.

NFS: Road Challenge her zaman oynanabilecek nadir oyunlardan. Bu arada oyuna girmeden önce ekran kartınızın ayarlarını yapmayı da ihmal etmeyin.

LEVEL NOTU: 72 | 88 Ağustos 99

Minimum Sistem • Windows 95/98, Pentium 200, 32 MB RAM, 100 MB Ekran Kartı, 2MB Video Kartı



command & conquer tiberiansun





Oyunun konusu tipik C&C senaryosu olan GDI-NOD çatışması. Fakat bu defa üçüncü bir taraf da oyuna eklenmiş durumda. Ayrıca zamana karşı oynayacağınız görevler ve senaryoda yer yer ortaya çıkan ara filmlerde oyunu süsleyen özellikler. Ara film demişken öyle önemsiz animasyonlar falan sanmayın. Profesyonelce hazırlanmış ve tanıdık aktörler tarafından oynanan filmler C&C& geleneğinde oyuna hoş bir hava katarlar. Mesela Red Alert'teki Rus Bayrağı sallayan Amerikan Genelkurmay başkanını hatırlayın. Böyle bir şeyi artık hayal dahi edemezsiniz :) .

Yeni birimler?

Senaristler her iki tarafa da kendi karakterini yaratan silahlar yakıştırmışlar. GDI tarafı Mammoth Mark II gibi, Star Wars'taki AT-AT benzeri dev tanklar veya Orca Carryal gibi araç taşıyabilen dev nakliye helikopterleri kullanabilirken gizli harekatlar için ise Ghost Stalker adlı bir birime sahip. Buna karşın hainliğin simgesi NOD ancak Mobile Sensor Array'ler tarafından tespit edilebilen görünmez Stealth Tank, daha dayanıklı piyadeler olan Cyborg ve yer altından giderek bir anda yüzeye çıkıp sürpriz yapan Subterranean APC gibi birimlere sahip.

Bu birimler oyun stratejinizi temelden etkileyebiliyor. Yine de büyük sayıda üreterek yapacağınız saldırılarla yapay zekanın her türlü savunmasını yıkabilirsiniz.

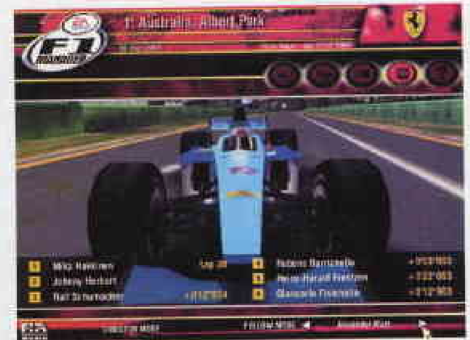
Tiberian Sun, ilk çıktığında pas geçenlere ve sadece strateji severlere önerebileceğim bir oyun. Çünkü grafikleri ve bir iki yeni birimi dışında strateji türüne yeni bir şeyler sunmuyor. Ama özelikle multiplayer olarak oynadığınız zaman çok zevk alacağınıza eminim. Westwood Online sunucuları ve bağlantı hızı gerçekten sağlam. Eğer arşiv yapmak istiyorsanız, işte size fırsat.

LEVEL NOTU: 73 85 Eylül 99

Minimum Sistem • Windows 95/98/NT, Pentium 166, 32 MB Ram, 200 MB HDD, 2 MB Ekran Kartı



f1manager





Bugüne kadar hep futbol menajerlikleri oynadım ve bunlardan inanılmaz zevk aldım. Elime F1 Manager geçtiğinde biraz ön yargı ile yaklaştım. Ne de olsa bugüne kadar hep futbol hakkında olan oyunları oynamıştım. Ön yargılı olsam bile ilginç bir oyun olacağından şüphem yoktu.

Bu oyun beni içine çekti ve manyağı yaptı. Bu potansiyelin sadece Championship Manager'da olduğunu sanırdım, yanıldığımı anladım. Size oyundaki ayrıntılardan küçük örnekler vereceğim. Örneğin takımınızdan yeni fren sistemi üzerinde çalışmalarını istiyorsunuz, fakat çok virajlı yani fren pedalının çok kullanılacağı bir pist. Fakat adamlarınız yavaş çalışıyorlar ve de bu gidişle o piste yeni frenleriniz yetişmeyecek, bunun üzerine ilerki sezon için motor üstünde çalıştırdığınız mühendislerinizden bazılarını fren işine yöneltiyorsunuz. Yarış günü geliyor ve freniniz hazır. Artık virajlara girerken çok önceden yavaşlamanıza gerek yok. Bu tür stratejiler çok hoşuma gider yanlız gözüme batan küçük bir ayrıntı oldu, örneğin motor üstüne uzman bir adamınız sankı başka konularda da uzmanmış gibi her işte çalışabiliyor. Biraz daha gerçekçi yapılabilirdi diye düşünüyorum.

Yarışta pilotunuzun arabasını izleyebiliyorsunuz, grafikler şahane olmasa da gayet güzel. Yarışa başlamadan önce arabalara kaçar litre benzin konacağını da belirliyorsunuz, bu arabanın hafif veya ağır olmasına neden oluyor. Yarış sırasında gerilere düşerseniz ve de şampiyonluğa oynayan bir takımda iseniz pilotlarınıza bütün riskleri göze alın ve bu yarışı kazanın diyorsunuz, bunun sonucunda bazen kaza yapıyorlar ve yarış dışı kalıyorlar, bazen ise ön sıraları zorlayabiliyorlar. Sonuç olarak genel olarak gerçekçi stratejiler yapabildiğiniz ve Formula 1 sevenlerin kaçırmaması gereken bir oyun olarak nitelendirelebilir.



LEVEL NOTU: 74 İncelenmedi

Minimum Sistem • Min. Sistem: P233, 64 MB RAM, 150 MB HDD, 4 MB Direct3D Ekran Kartı

online

Piyasaya bu kadar sık MMRPG çıkmaya devam ettikçe buradan sizlere iletmeye devam edeceğiz. Bu arada NOKIA, Türkiye'de bir ilke imza atıyor. Çok ilginç bir tecrübe olacağını düşünüyoruz. Bizce takipte olun.

Blackmoon Chronicles Online



Blackmoon Chronicles aslında bir Fransız çizgi romanını temel alır. Daha önce stratejisini oynamış olan oyuncular için çok yabancı olmayan bu oyun artık Online bir Roleplaying Game olarak karşımızda. Oyun şu anda test aşamasında ve serverın kapasitesi en fazla 100 kişi için tasarlanmış halde. Test süresi ilerledikçe bu kapasitede artıyor. Mesela Ekimin son haftasonunda server ikinci aşamaya girerek 400 kişiye kadar açılacak ve bir overload test deneyecek. Dünya olarak şimdiye kadar oynadığımız Online RPG'lerden ayrılan Blackmoon fantazi öğeleri taşısa da temelde Fransız olmasıyla (en uygun tarif bu sanırım) bayağı farklı bir hava taşıyor. Oyunda 4 temel faction var. Bunlardan üçü, Alliance of the Empire farklı açılardan yaklaşsalarda, iyi taraftalar. Dördüncü taraf, The Order of the Blackmoon ise tabi ki bir sürü undead yaratıktan oluşan kötü tarafı temsil ediyor.

Alliance of Empire



The Empire

The Empire oyundaki en kuvvetli kara birliklerine sahip. Liderleri the Empire, Chosen One'ın dünyaya gelmesini bekliyor.

Order of Light

The Order of Light, koyu dindar savaşçılar. Empire'ın gücünde ani saldırılar yapan yıkıcı birlikler olarak biliniyorlar.

The Knights of Justice

The Knights of Justice, Emperor'un en güçsüz birlikleri. Resmi olarak tanınmak için kendilerini kanıtlamaları gerekiyor. Üniformaları saflığı temsil ediyor.

The Order of the Blackmoon

The Priesthood of the Black Moon, Order'ın ilk ve tek gücü. Amaçları ise Emperor'u tahttan indirmek ve kaosu tüm dünyada egemen kılmak.



Oyunda oniki farklı sınıf ve her sınıf için 95 basamaklı levellar var. Levelları atladıkça sınıfların skilleri açılıyor ve bunları hemen kullanabiliyorsunuz. Sınıflar Sorcerer, Warrior, Phalanx, Archer, Paladin, Priest, Blackguard, Dark Priest, Ghoulk, Menthtat, Necromant ve Orc Barbarian'dan oluşuyor. Bu sınıfların içinde dördü büyücü sınıfı olduğundan oyunda dört farklı büyü okulu bulunuyor. Silah ve zırh listeleri ise çok ama çok büyük ve çoğu bu oyuna has ekipmanlardan oluşuyor. Büyük bir bölümüde halen tasarım aşamasında. Yüksek levellı ekipmanları ancak leveliniz yükseldikçe kullanabiliyorsunuz. Yani leveliniz arttıkça yenilmezliğinizde artıyor ve müthiş bir güce kavuşabiliyorsunuz.

Oyunun asıl gücü ise oynanabilirliliğinin yanında derin hikayesinde yatıyor. Zaten bir çizgi romana dayanmasının en büyük avantajlarından biride bu.

Büyü listelerini oyunun sitesine giderek görmenizi tavsiye ederim. Şu anda test aşamasında olduğu için bir çok şey kapalı ya da var ama erişilmez. Büyüler sayı olarak az ama leveldan levela etkisi gittikçe arttığı için az ama öz diyebiliriz.

Blackmoon'da herşey bir çizgi roman havasında çalışıyor. Grafikler, arka planlar ve hatta konuşma baloncukları bile orijinal çizgi romandaki şekliyle görünüyor. Başlamadan önce iki karakter yaratma hakkınız var. Girdiğinizde hangi factiondaysanız onun şehrinde başlıyorsunuz ve 1000 altınınız var. Gidip silah ve zırh aldıktan son-



ra dışarıya çıkıyorsunuz ve ufak yaratıklarla karşılaşmaya başlıyorsunuz. Şu anda herkes acemi olduğu için oyuna çok hakim kişiler bulmayı ummayın. Arayüze alışmak ve büyü yapmak biraz zaman alıyor. Server şu anda test aşamasında olduğundan pingide yüksek. Oynayan karakterlerin kullandığı ortak dil İngilizce. Kendinize oyun içinde geçici olarak ufak bir grup kurabiliyorsunuz. En çok oyuncu sayısı ise tabiki Amerikalılarda var. Şu anda archer sınıfı da kullanıma kapalı durumuda.

Oyunda herhangi bir binek hayvanı mevcut değil. Fakat diğer online RPG'lerde görmediğimiz bir sürü yaratık mevcut. Şimdilik çok yaygın olmadığından fazla bir oyuncu kitlesine sahip değil. Eğer ayrıntılı bilgi almak isterseniz ya da indirmek isterseniz oyununu orijinal sitesine göz atmanızı tavsiye ederim. Adresi http://blackmoon-online.com

Burak Akmenek I burak@level.com.tr



NOKIA GAME

NOKIA GAME

Club
NOKIA

Hatırlarsanız size bir süre önce Majestic adlı bir oyundan bahsetmiştik. Cep telefonumuza gelen mesajlar ya da faks makinamıza gelen haberlerle ve email yoluyla yönlendiriliyor, diğer oyuncularla kontak kuruyor ve böylece oyunun içinde ilerleyerek sonuna gelmeye çalışıyorduk. Fakat yalnızca yurt dışında oynanabilen bu oyunun bir benzerini Club Nokia sayesinde artık Türkiye de de oynayabileceğiz. 3 kasıma kadar kayıt yaptırabileceğiniz ve 4 Kasımda başlayacak olan oyun 23 Kasımda sona erecek. Avrupa ve Ortadoğuda olmak üzere toplam 28 ülkede aynı anda başlayacak ve bitecek. Kazanan 50 kişi ise Nokia'nın 5510'una kavuşacak. Oyun süresince oyuncular, ana karakterin kimliğine bürünecek ve kendilerini aşmak zorunda oldukları, gizemli bir yolculuğun içinde bulacaklar. Nokia Game, oyuncuların, bir takım aşamaları geçerek, çeşitli kaynaklardan öğrenecekleri ipuçları sayesinde oyunla ilgili sırları çözmek zorunda oldukları, yeteneğe dayalı bir oyun. Oyun süresince, SMS mesajları, kısa TV filmleri, web siteleri, radyodaki duyurular, e-postalar, cep telefonu görüşmeleri, gazete ve dergi ilanları, oyunculara yerine getirmeleri gereken görev ve ipuçları hakkında bilgiler vererek rehberlik edecek.

Nokia Game için herhangi bir katılım ücreti talep edilmiyor. Oyuna katılabilmek için, Internet erişiminiz, bir e-posta adresiniz ve kısa mesajlar alabilmenizi sağlayan bir cep telefonunuzun olması yeterli. Kural olarak bir yaş sınırı da yok. Ancak, 18 yaşının altındaki katılımcıların, velilerinden izin almaları gerekiyor.

Oyuncular, web sitelerini ziyaret etmek, Internet oyunları oynamak, bilgileri bulmak ve sorulara cevap vermek gibi yollarla puan toplayabilecek. En yüksek final puanlarına sahip olan oyuncular, büyük finale katılma hakkı kazanacak. Oyun süresince her oyuncu, oyunun web sitesinde yer alan kişisel sayfasından kendi puanını görüntüleyebilecek.



Oyuncular, oyunun web sitesinde, birbirleriyle chat yapma fırsatına da sahip olacak.

Eğer ilginizi çektiyse www.club.nokia.com.tr ve www.NokiaGame.com adreslerini ziyaret ederek daha fazla bilgi alabilirsiniz.

Ayın Siteleri

uoguilds.kolayweb.com

UO GUILDS

Türkiye'de Ultima Online'ın iyice yayılmaya başladığının en güzel göstergesi olan bu site herhangi bir shard'da aktif olan UO guildlerini bir araya toplamayı amaçlıyor. Böylelikle Guildler arası iletişim çok daha kolay bir hale geliyor. Ayrıca buraya kayıt ederek kendinizi bir anlamda tescil ediyorsunuz. Her guildla ilgili ayrıntılı bilgiler olduğundan merak eden herkes sizinle ilgili genel bilgilere erişip ne tip bir birlik olduğunuzu öğrenebiliyor. Daha sonra isterse size katılmak için bir başvuru formuda doldurabiliyor. Bunun yanında bir çok eksiklikleri var ve bir çok bölümü hala yapım aşamasında. Genede sitenin amacı gerçektende taktire şayan.

www.gonegold.com

GONE GOLD

Gone Gold İngilizce "piyasada" gibi bir manaya gelir. Yani en son çıkan oyunların neler olduğunu öğrenmek isterseniz bu siteye bakabilirsiniz. Ayrıca oyun çıkış tarihleri takviminde güvenilir olarak kabul edilebilir. Site gayet hızlı bir bağlantıya sahip. Tasarım olarak çok başarılı olmasada verdiği bilgilerin basit ve işe yarar olması gone gold'u en kullanışlı kılan yönüdür. Yurt dışındaki oyunların fiyatları hakkında da gene bu siteden doğru bilgiler alabilirsiniz. Sanırım oyunun yapımcısının polislerle bir alakası var. Nederi mi? Siteye girince anlarsınız.

www.anime.gen.tr

Anime Türkiye

Anime nedir bilir misiniz? Bahsettiğimiz şu Tuğbek ve Sinan'ın bayıla bayıla seyrettiği Japon çizgi filmleridir. Eğer ilginiz varsa bir anime fanatiği tarafından hazırlanan bu siteye girmenizi öneririz. Site uzun zamandır hazırlanıyordu ama en sonunda burada tanıtılmayı hak edecek kadar iyi bir düzeye geldiğinden tanıtmaya karar verdik. Animeyle ilgili herşeyi fazla fazla burada bulabilirsiniz. Hemde tamamen Türkçe olarak. Site gerçektende bir uzmanın elinden çıktığı için girdiğinizde çok derin bilgilerle karşılaşacaksınız. Şimdiden kendinizi hazırlayın.

www.allgame.com

All game guide

Bu sitenin en büyük esprisi arama motorunda bulunuyor. Her platformda oyunlar hakkında ufak bilgiler veren bu sitede oyun kahramanlarıyla ilgili aramada yapabiliyorsunuz. Örneğin bir karakter aradığınızda karşınıza bir çok çıkabiliyor. Seçeneklerden herhangi birine tıkladığınızda ise o oyun karakteriyle ilgili kısa bir künyeye ulaşabiliyorsunuz. Aslında her şeyle ilgili ufak tefek bilgilere ulaşmanız mümkün. Eğer bir oyun hakkında bilgi arıyorsanız burada bulabilirsiniz. Allgame referans sitesi olarak kullanabileceğiniz bir adres.



ULTIMA ONLINE

Bu ay sizlere son kez olarak oyun içinde kullanacağınız basit NPC komutlarını ve belli başlı sınıflar için gerekli skilleri veriyorum.

Merhaba Brıtannians! Aranızda geçen ay yaptığım röportajı Level dergisinin açacağı Ultima serverında neler olacağını anlatan bir yazı olarak algılayanlar olmuş. Öncelikle bu yalnış anlamayı düzelteyim. Dergi olarak şu anda kaynaklarımızı yalnızca dergiye odaklamış durumdayız. Bunun dışında bir oyun serverı açmak ya da bir siteye hosting vermek gibi lükslerimiz maalesef yok. *Gönül isterdi ki bizim de oyun serverlarımız olsun*. Bu kısa açıklamadan sonra hemen konumuza geçelim.

Türkiye UO yayılmaya başladığından bu yana bana en çok gelen sorular skiller ve NPC karakterlere sorulan kalıp cümlelerle ilgiliydi. Bir çok oyuncu yeterli İngilizce düzeyine sahip olmadığından bu komutları ezberlemekte zorluk çekiyordu ve skiller hakkında yeterli bilgiye sahip olmadan karakter yaratırken hata yapmaktan çekiniyorlardı. O yüzden bu ay birçok sınıf tipini ve bunlar için gerekli olan skilleri sizlere yazacağım. Ayrıca UO'da kullanılacak *belli başlı* kelimeleri de liste halinde açıklamaları ile birlikte vereceğim. Böylelikle elinizin altında yazılı bir liste olacak. Ama bir daha da bunlarla ilgili bir yazı yazmayacağım.

Sınıflar:

Warrior

Gerekli skiller: Tactics, (Swordsmanship, Mace Fighting veya Fencing) Resisting Spells, Anatomy, Healing, Lumberjack, (Parrying ya da Archery).

Bunlar saf bir savaşçı için olmazsa olmaz skillerdir. Parantez içinde yazdıklarımdan ise bir tanesini tercih etmelisiniz. Bu da kullanmayı düşündüğünüz silahla ilgilidir. Eğer iki elle tutulan silahlardan birini (örneğin Halberd) kullanacaksanız kalkan kullanmayacağınıza göre Parrying almanız mantıksız olacaktır çünkü parrying kalkan kullanmakla ilgili bir skilldir. O zaman Archery alarak PvP de Magelere karşıda bir üstünlük sağlayabilirsiniz.

Mage

Gerekli Skiller: Magery, Meditation, Tactics, Wrestling, Evaluating Intelligence, Ressisting Spells.

Son kalan skill'i isterseniz Healing olarak alabilirsiniz. Böylece savunmanız daha kuvvetli olacaktır. Poisoning alarak Pvp de de etkili olabilirsiniz.

Thief

Gerekli Skiller: Stealing, Hiding, Stealth, Snooping, *Magery, Meditation, Healing.*

Son üç skilli isteğinize göre değiştirebilirsiniz ama ilk dört skill olmadan zaten bir Thief karakteriniz olamaz.

Tank Mage

Gerekli Skiller: Tactics, Swordsmanship, Magery, Meditation, Healing, Ressisting Spells, (Evaluating Intelligence ya da Anatomy).

Son skill karakterinizin yakın dövüş ya da uzaktan savaş yeteneklerinden hangisine daha çok ağırlık vereceğinize göre değişir. Tavsiyem Evaluating Intelligence'dir.

Animal Tamer

Gerekli Skiller: Animal Taming, Animal Lore, Veterinary, Magery, Meditation, Evaluating Intelligence.

Son skill'i yazmadım. İsteğinize göre herhangi bir vendor skill'i ya da healing gibi savunma amaçlı bir skill alabilirsiniz.

Blacksmith

Gerekli Skiller: Blacksmithing, Mining, Tinkering, Arms Lore, Magery, Meditation.



Çökmüş olan bir evin etrafındaki yağma partisi

İlk üç skill özellikle şart skillerdir. Geriye kalan skiller eğer karakterinizi savaştada kullanmayı düşünüyorsanız değiştirilebilir. Benim Magery ve Meditation dememin sebebi karakterinizin gate açarak maden noktalarına daha hızlı gidebilmesini sağlamasıdır.

Healer

Gerekli Skiller: Magery, Meditation, Healing, Anatomy, Evaluating Intelligence, Peacemaking, Provocation.

Son iki skill gene sizin isteğinize kalmıştır. Ben yanlızca yaratıklara karşı kendini savunabilen bir karakter düşündüm.

Assasin

Gerekli Skiller: Hiding, Stealth, Magery, Meditation, Poisoning, Archery, Bowcraft.

Sanırım tartışılacak bir skill yok. Eğer düşünüyorsanız önerilere açığım.

Vendor

Gerekli Skiller: Mining, Blacksmithing, Fletching, Lumberjack, Inscription, Alchemy, Tinkering, Carpentery, Tailoring.

İki fazla skill yazdım. Fishing ve Cooking gibi skilleride ekleyebilirdim. Burada önemli olan satışında yoğunlaşmayı istediğiniz eşyaların hangileri olduğunu belirlemenizdir. Ya da belli yüzdeleri skiller arasında dağıtıp bir yerden sonra onları *kitleyerek diğerlerine yoğunlaşabilirsiniz*.

Ve evin silip süpürülmüş hali



ULTIMATE GEYİK

Newbie sorar: Afedersiniz bayım, mor iksirler ne işe yarar acaba?
-Onların içinde cin vardır. Yalnızca bir defa kullanılabilirler ve üçe kadar sayıp şişeden çıkarlar. Ne dilersen söyle hemen yerine getirirler.
-Tamam çok teşekkürler. BUMM............ Ooooo.



Gate yiyen at sürüsü! :)

Provocator

Gerekli Skiller: Provocation, Musicianship, Peacemaking.

Bu üç skill dışında karakterinizi nasıl yönlendirmek isterseniz ona göre diğer skilleri seçebilirsiniz.

Bunlar aklıma gelen en popüler sınıflar. Tabiki bu kadar skill'in birbiriyle kombinasyonundan daha bir sürü sınıf yaratılabilir. Mesela Bard gibi.

UO ile ilgili bir kaç son haber

- Origin New York'taki felaketten sonra oyuncularının bundan fizyolojik ve psikolojik olarak etkileneceğini düşündü. Bu yüzden evler sene sonuna kadar otomatik olarak refresh olacak. Yani evinizin yıkılmasını engellemek için en geç bir hafta içinde gidip kapısına tıklamak zorunda değilsiniz.
- Repair service contract ve commodity deed adlı iki yeni ve oyunu kolaylaştırıcı item eklendi.
- Daha önce yaptığım duyuraya bir cevap daha geldi. Henüz tasarım olarak çok parlak bir çalışma olmasada ilginizi çekeceğine emin olduğum bir guild sitesi açıldı. Nebula serverındaki Guildin ismi Paladins adresi ise www.frodo-online.8m.com/paladins.html. Başarılarınızın devamını dilerim GM Feanor.



Ayın Skill'i: Archery

Eğer düşmanlarınızı uzaktan yıpratmak istiyorsanız çok yararlı bir skilldir. Origin'in yaratıkların yapay zekasını daha "geri" tuttuğu zamanlarda yaratıkları peşinize takıp daha sonrada bir engelin arkasından onları öldürmek çok kolaydı. Şimdi ise biraz koşuşturmanız gerekse de özellikle mage'lere karşı uçlarına zehir sürülmüş oklar hala iyi sonuçlar verir. Geliştirinceye kadar bol bol ok harcayacağınız için lumberjack ve bowcraft/fletching ile desteklemeniz sizi masraftan kurtaracaktır. Skill'i iyice geliştirinceye kadar ağır yaylar (cross bow) kullanmayın. Çünkü archery'i geliştirmek için onu çok kullanmanız gerekir ve bu da en hızlı yaylarla mümkündür. Bu skille sahip warriorlar gerçekten tehlikeli ve son derece verimli olacaklardır. Hatta bu skill ile dragonları bile öldürmeniz mümkündür.

Burak Akmenek | burak@level.com.tr

Kelimeler, kelimeler

Balance veya Statement	Banker kasanızdaki para miktarını söyler.
Bank	Banka kasanızı açar
Check (miktar)	Kasanızdaki parayı çek halina getirir. Ama yeterli paranız olmalı
I resign from my guild	Yazdığınız anda guildden çıkarsınız. Guild taşının yanında olmanız gerekmez.
I must consider my sins	Çok kısaca PK lik duurumunuzu görürsünüz
(İsim) train	Bunu skill öğretebilen NPClere söylersiniz.Size öğretebilecekleri skilleri söylerler.
(İsim) train (yetenek)	NPC Size ne kadara öğreteceğini söyleyecektir. Parayı sürükleyip üstüne bırakın.
(All/isim) come	Hayvanınızı yanınıza çağırır
(All/isim) follow me	Hayvanınız sizi izler
(All/isim) stay	Hayvanınız orada bekler
(All/isim) transfer	Hayvanınızı imleci tıkladığınız kişiye verirsiniz.
Stable	Stable'ın yanındayken hayvanınızın üstüne tıklayın. Onu ahıra koyarsınız.
Retrieve/claim	Ahırdaki hayvanınızı alırsınız
(İsim) buy/trade/shop/merchant	Tüccardan alış yapmak için kullanılır. İsim yerine satıcının ismi veya shopkeeper, merchant veya vendor yazabilirsiniz.
(İsim) sell	Tüccara satış yapmak için kullanılır. İsim yerine satıcının ismi veya shopkeeper, merchant veya vendor yazabilirsiniz.
Withdraw (miktar)	Yazdığınız kadar miktarı bankadan, bankerdan çekersiniz
Appraise	Real Estate Broker evinizin değerini söyler. Eğer satacaksanız tapuyu üstüne bırakın.
I will take thee	Götürülmek için bekleyen NPC'yi yanınıza alırsınız
Destination	NPC nereye gitmek istediğini söyler
Dock	Geminizi limana sokarsınız. Dümencinizn üstüne tıklayın. Eğer güverte boşsa o zamanda bir claim ticket alırsınız.
(isim) drop	Hayvanınız taşıdığı herşeyi yere bırakır
(isim) fetch/get/bring	Hayvanınız tıkladığınız şeyi size getirir
(isim) follow	Hayvanınız tıkladığınız canlıyı takip eder
(isim) friend	Hayvanınız seçtiğiniz kişiyide sahibi olarak kabul eder
(isim) guard	Hayvanınız hedeflediğiniz şeyi korur
(isim) guard me	Hayvanınız sizi korur
(isim) hire/mercenary/servant/work	NPC kirasının bedelini söyler
(isim) kill/attack	NPC işaretlediğiniz canlıya saldırır
(isim) move	NPC önünüzden çekilir
(isim) patrol	İki canlı/nesne arasında devriye gezer
(isim) report	NPC durumunu söyler
(isim) stop	NPC o an yaptığı şeyi yapmayı bırakır. Bu komutlar yalnızca kiralanabilir NPCler için geçerlidir
(Guard ismi) Chaos Shield	Eğer bir chaos guild'e üye iseniz Lord Blackthorne'un kalesinden Chaos Shield alırsınız.
(Guard ismi) Order Shield	Eğer bir order guild'e üye iseniz Lord British'in kalesinden Chaos Shield alırsınız
I ban thee	Owner, Co-owner'lar ve friend'ler oyuncu veya yaratıkları evden atabilir. Kullanma limiti 50dir
Remove thyself	Owner, Co-owner'lar ve friend'ler oyuncu veya yaratıkları evden atabilir.
I wish to lock this down	Owner ve co-owner'lar bir eşyayı eve sabitler
I wish to secure this	Owner ve co-owner'lar evdeki kasaları kitleyerekgüvenli duruma getirir.
I wish to release this	Lock down ve secure durumunu açar
I wish to place a strong box	Co-ownerlar güveni bir kasa koyarlar
I wish to place a trash barrel	Owner ve co-owner'lar çöp tenekesi koyarlar.

CONSOLE MASTER



MegaEmin™
megaemin@level.com.tr

Sim Simulator ha? Oldu canım, ara beni

Selam millet, artık sizlere birazcık daha güneyden sesleneceğim. Sağolsun Sinan geçen ay hemen ispiyonlamış beni giriş yazısında. Oldu öyle bir taşınma olayım ama İstanbul' a geri dönücem. Sinan sayesinde suskun gelememiş olabilirim ama sizi temin ederim dönüşüm muhteşem olucaktır. Yok beni merak etmeyin siz, burası güzel, iyi bakıyorlar bana:)

Neyse geçelim oraları da buralara gelelim biraz. Patlıyor patlıyooor; bombalar patlıyor. Geldi gelecek derken yeni nesil konsollar birer birer geliyor. Microsoft X-Box 14 Mart 2002' de çıkıyor. Nintendo GameCube için ise geri sayım çoktan başladı; bu ay içerisinde piyasada. Biz de bu gelişmelerden geri kalmadık ve bu ay bir Konsol Savaşları eki hazırladık. Bunun için Sinan ve Tuğbek' i baya bir hırpalamam gerekti ama sonunda buna değecek ansiklopedik bir eser çıktı ortaya. Bu eserde biricik yeni nesil konsollarımıza ait bütün teknik detaylar ve her konsolu aldıracak 14 oyunun incelemeleri var.

Bu arada hali hazırda elimizde bulunan konsollarda da yeni oyun fırtınası devam ediyor. PC' ciler hala Sims falan oynamaya devam ededursun, PlayStation 2 için oyunlar akmaya devam ediyor: Devil May Cry 2, Batman: Vengeance, Fifa 2002 ve hatta Max Payne televizyonlarınızda! Bu arada şaka değil, PC için Sim Simulator diye bir oyun yapılıyormuş. Haberini az evvel okudum walla, oyunda Sims oynayan bir adamı kontrol edecekmişiz. Allah akıl fikir versin ne diyeyim daha. Bu arada web sitem ile ilgili tahmin etmediğim kadar e-mail geldi. Taşınma telaşından dolayı ilgilenemediğim sitemi tamamen bitirip yeni yıla açmaya karar verdim. Son olarak bilgisayar sahibi konsolculara bir adres vereyim. Buradan GameCube' ün çıkışına geri sayan bir aktif desktop duvar kağıdı çekebilirsiniz. www.girlsinrock.com/gcn/gcn1024.htm



Herkese bol poligonlu ve yüksek çözünürlüklü günler, Bye&Smile...

HABERLER



PlayStation 2 SharkBoard

İşte PlayStation 2 için adam akıllı bir USB klavye. Artık ram kodlarını girmek için deli gibi joypad' inizle kasmanıza gerek yok. YaBasic ile programlar yazabilir, Unreal Tournament gibi oyunları çok daha rahat oynayabilir, hatta Internet' te daha kolay surf yapabilirsiniz. SharkBoard' u PC' nize bağlayıp normal bir klavye gibi de kullanabilirsiniz. Asıl önemi ise özelliği içinde dahili bir ram kod cihazı bulundurması. GameShark 2, 1.6 versiyon olan bu karta hileleri kolaylıkla kaydedip çalıştırabiliyorsunuz. www.gameshark.com

Saturn oyunları PS One' da mı?

Konsol dünyasındaki en önemli dönüm noktası nedir sizce? Bence Sega gibi bir devin, Saturn gibi kötü bir konsol üretmesi ve Sony' nin PlayStation ile bir devrim gerçekleştirip liderliği ele geçirmesidir. PSX öncesi zamanlarda (P.Ö.) kaliteli oyunları oynayabilmek için bir "Sega" almak zorunluydu. Master System, Mega Drive, 32X ve Saturn' de unutamayacağımız bir çok oyun vardı. Virtua Fighter' ları, Nights' ı veya Burning Rangers' ı unuttunuz mu? Peki öyleyse ne oldu bu oyunlara? PlayStation' ın patlamasıyla gölgede kalan bu oyunları kim hatırlayacak? Tabi ki yine PlayStation. Hayır sandığınız gibi emülatörle değil, baya baya Sega bu oyunların lisanslarını Sony' ye satıyor. Oyunlar PS One' a uyarlanıp yeniden piyasaya sürülecek ve aydınlık günleri de nihayet görecekler. Bu durumun iki taraf için de oldukça karlı



olacağı kuşkusuz. Hem Sony klasik Sega oyunlarıyla taze kan bulacak, hem de şu aralar hiç de yanlış adımlar atmak istemeyen Sega Lisans vererek kolay para kazanacak. Düşünsenize; Daytona, NIGHTS, Virtua Cop, Fighters Megamix ve dahası. Durun yaw, beni de heyecanlandırdınız şimdi...

WRC lisansı PS One' da!

PlayStation öldü diyen kimdi? Duyamıyorum, bağırsın biraz. Bakın, daha neler neler var. World Rally Championship lisansını PlayStation aldı. Evet evet, UDS adındaki İskandinav yapımcılar, Sony ile ortaklaşa bir WRC oyunu hazırlayacaklar. UDS' yi World' s Scariest Police Chases' den tanıyorsunuz. Arcade tarza yakın olacak olan oyunun gelecek yılın sonuna hazır olması planlanıyor. Tamam, konsol daha

PlayMail

Bu spotu okumayı kesip, hemen merhaba Bahadır Abi diye başlayan kısma bakın. Kopacaksınız.

Merhabalar,

Ben bir PlayStation sahibiyim ve bu konsoluma ait çokça aksesuarım var. PlayStation 2 aldığım zaman eski oyunlarımı, kollarımı, multitapımı ve G-Con 45' imi kullanabilecek miyim?

Gülay Toparlak - Kocaeli

ME – Evet, PS2, PSone oyunlarını normalden çok daha kaliteli biçimde çalıştırıyor. Fakat orijinal G-Con ve multitapın sadece PSone oyunları için çalışacaktır. PS2 oyunları için yeni bir Multitap 2 alabilirsin. Eski kolların PS2' da çalışacak ama duyarlı tuş fonksiyonundan mahrum kalacaksın. Diğer aksesuarların problemsiz çalışacaktır.

Merhaba Level,

PlayStation2 için bir yıl içerisinde 250 adet oyun çıkacak deniyor, doğru mu?

Scorpion XXI

ME – Değil ama aslından çok da fazla uzaklaşmamışsın. Hali hazırda yapımı süren 200 oyun olduğunu biliyoruz.

Selam Mega,

Yepyeni, cillop gibi bir PlayStation2 aldım ve TV setimizin altına yerleştirdim. AV1 portu uydu alıcısı ve DVD Player ile dolu olduğundan, PS2' mu AV2 porttan bağladım ama görüntü bozuk çıkıyor. Bizim televizyon da, diğer aletler de Philips. Acaba Sony' ye gıcıklık olsun diye mi böyle bir yola başvurmuşlar?

Alptekin Başaran

ME – Öncelikle sakin ol ve arkana yaslan genç :) Yapman gereken tek şey scart girişlerini değiştirmek. Bu tür televizyonlarda AV1 portu RGB için ayrılmıştır, yani hem PAL, hem de NTSC sistemlerde berrak, keskin ve düzgün renkli görüntü verir. AV2 soketi ise VCR' ler için ayrılmıştır ki, NTSC oyunlarınız ya bozuk görünür, ya da hiç görünmez. Senin anlayacağın biz Level editörleri olarak daima AV1 portu tavsiye ediyoruz. Öyle kimsenin kimseye gıcığı yok.

Merhaba Bahadır Abi,

Çok iyi gidiyorsunuz ama bu ay Kahraman Banzi ve Şebo' yu görememek biraz üzdü beni. Gelecek ay onları da eklerseniz çok sevinirim. İyi çalışmalar.

Şahin Yeliş

ME – Alooo, aşık mısın güzelim sen? Dergileri karıştırmışsın herhalde. Bu ay da sen okuyucu incisi oldun sanırsam ki.

Merhaba MegaEmin,

Dergiyi aldım, bir de baktım Icewind Dale ve Max Payne yazılarının altında senin ismin vardı. Yok canım, olamaz dedim, tekrar baktım, ama öyleydi. Ne oldu, artık PC oyunlarına çözüm yazmaya mı başladın? Yoksa bu bir hata mı? Çünkü derginin sonundaki hile kısmında da birkaç yerde yanlışlık vardı: mesela Heroes yerine Max Payne hileleri verilmişti. İşin aslını sen söyler misin? Bu arada Akdeniz sahillerine taşınmışsın, hayırlı olsun. Bir de sizin şu PC inbox' a ne güzel şeyler geliyor ya. Ben hiç yazamıyorum öyle şeyler. Adamlar kuşlar, börtü böcek ne güzel diye bir sürü mektup yollamışlar. Bu arada ne tür müzikten hoşlanıyorsun? Bir de siten çok güzeldi, ne zaman yapım aşaması sona erecek? İyi çalışmalar.

Ahmet Emin Köydemir

ME –Bildiğin gibi ben sadece konsollarla ilgili yazılar yazıyorum. Hala da değişen bişi yok. Geçen ayki dergide ufak bir iki hata olmuş, Eser' in yazılarının altına benim ismim yazılmış. Bu yazılarla ilgili birçok da e-mail aldım, yanıtlamadığım ve yanıtlamayacağım için de gönderenlerden özür dilerim. Bu arada mesajının dergimizdeki çeşitli mercilere ulaşmış olmasını umuyorum.
Taşınma olayı biraz abartılmış, biraz geçici hava değişikliği denebilir. Yine de sağol. PC' ciler ekran kartı, ram ve işlemciye para yetiştirmekten bazen mayışıyorlar herhalde, ondan öyle börtü böcek olayları vuku buluyor:) Müzik geyiğini geçelim, işin suyunu çıkarma. Taşınmamdan dolayı site bayadır bi dinleniyor, sanırım 1 Ocak 2002 güzel bir açılış tarihi olacaktır. Bye&Smile...

HABERLER





ölmedi dedik ama PS One için de bu kadar geç tarih verilmez ki birader. Gerçekçi olun azıcık gözünüzün yağına yumurta kırayım.

Spider - Man ve X - Men satışa sunuldu





Geçen ayki yazımda Activision' un bazı oyunlarını rafa kaldırdığından bahsetmiştim ya hani, işte bundan oyun dünyasında bahseden daha çok editör oldu haliyle:) Durum böyle olunca Activision da bu iki oyunu piyasaya çıkardığını bağıra bağıra duyurmak zorunda kaldı. X-Men Mutant Academy 2 hali hazırda üç hafta önce satış noktalarına gönderilmişti fakat Spider-Man 2 Enter: Electro, Dünya Ticaret Merkezi' nin bombalanması sebebiyle beklemeye alınmıştı. Activision, yaptığı açıklamada durumu izah etmişti. Şimdi ise iki süper kahraman oyununun da piyasada olduğunu duyurmaya çalışıyor. Eh biz de yardım edelim dedik.

Shenmue 2 DreamCast için çıkıyor



DreamCast' ın forsunu iyice kaybetmesinin ardından, Shenmue 2' nin artık X-Box' a özel bir oyun olduğu düşüncesi yaygınlaşmıştı. Ehe ehe, ama herkes yanlış biliyor, biz gerçekleri öğrendik. Shenmue 2, hem X-Box hem de DreamCast konsolları için çıkarılacak. Evet, eski DreamCast' lerinizi henüz atmayın:) Lakin bu durum sadece Avrupa ülkeleri için böyle. Amerika veya Japonya' daki DC sahipleri Shenmue 2 ile tanışamayacaklar. Oyun bu bölgelerde sadece X-Box için piyasaya sürülecek. Aman canım, bize ne, nasılsa biz Avrupa ülkesiyiz. Oyunda 80' lerin sonuna doğru Hong Kong' da olacak, ve tekrar Ryo Hazuki' nin rolünü alacaksınız. Oyun, daha önceki versiyonuna sadık kalmış; inanılmayacak derecede interaktif çevreye ve oyundaki yüzlerce kişiyle konuşabilme kabiliyetine sahip. Aksiyon ve savaş sahnelerinde hala "Quick Time Event" sistemi geçerli. Göze batan bir yenilik ise ileriye sarabilme. Örneğin iki saat sonra bir toplantınız var ve boşa geçirecek zamanınız yoksa zamanı ileriye sarabiliyorsunuz. Oyundaki çevre ve görsellik daha önce bile olmadığı kadar mükemmel. Detaylar tek kelimeyle nefes kesiyor. Çok değil, sadece Aralığın ikinci yarısına kadar bekleyeceksiniz.



Oddworld Munch's Oddysee

Ben bu kadar komik bir kahraman görmedim diyorsanız, alın size üçüncüsü !

PC tarihinde hatırlayabildiğim en eski platformlardan biri Another World... Hey gidi günler, o zamanlar PC sahibi değildim, Gökhan'a gittiğimde o Another World'ü açar, kendi geçtiği bölümleri benim de geçmem için sabırla beklerdi. Hatta ara ara bir ekranda takılmama dayanamayıp müdahale ettiğini dahi hatırlarım. Another World'den sonra uzun süre aynı ayarda bir oyun görünmedi PC'lerde. Ta ki Oddworld : Abe's Oddysee piyasaya çıkana kadar. Yalnızca doğru zamanda doğru yere sıçramanın yeterli olmadığı, kafanızı çok hızlı bir şekilde çalıştırmanız gereken bir oyundu. Atlama, vurma, aksiyon gibi standart platform oyunu kontrollerinin yanı sıra basit sözlü komutlar ve sesler de oyuna eklenmiş, "Gamespeak" adı verilen bu teknoloji sayesinde karşınıza çıkan dost, düşman diğer yaratıklarla iletişim kurmanız, belli bölümleri geçebilmek için onları kullanmanız sağlanmıştı. Bana sorarsanız Oddworld hala PC'deki en iyi birkaç platform oyunu sıralamasında kendine yer bulacaktır. O zamandan günümüze köprülerin altından çok sular aktı; biz de yepisyeni bir Oddworld bekler olduk, ama nerden bilecektik bu masum oyunun bunca kavga dövüşe neden olacağını...

Al gülüm, ver gülüm..

Her şeyden önce bir açıklama yapayım : Abe's Oddysee'nin ardından gelen ve yine PC için hazırlanmış olan Abe's Exodus tam anlamıyla bir devam oyunu değildi, bir "ek oyun" demek daha uygun olacaktır. Asıl "serinin ikinci oyunu" şimdi anlatacağımız Munch's Oddysee'dir, kafanız karışmasın! Gelelim Oddworld'ün yılan hikayesine dönen macerasına : Efendim, yapımcı firma Oddworld Inhabitans, oldukça büyük bir proje üzerinde çalışıyordu. Oddworld için beş oyunluk bir proje hazırlamışlar, dağıtıcı firma olarak da GT Interactive ile anlaşmışlardı. Sonra ne olduysa oldu, önüne çıkanı satın alan Fransız firması Infogrames, GT'yi de aldı. Bitti sanıyorsunuz değil mi? Yetmedi, Microsoft, Oddworld'deki potansiyeli görüp bir hayli para saçınca Oddworld Inhabitants bir kez daha el değiştirdi. Bunun üzerine

ODDWORLD: MUNCH'S ODDYSEE	12.2001
Tür • Platform	
Yapım • Oddworld Inhabitants	
Dağıtım • Microsoft	
Tamamlanma • %70	
İlk İzlenim • Bomba gibi!	

Playstation 2 için hazırlanan projeler iptal edildi, Oddworld tamamen Xbox bünyesine geçti.

Anlayacağınız, Crash Bandicoot, Metal Gear serileri nasıl Sony ile özdeşleşmişlerse, Oddworld de bundan böyle Xbox'un tekelinde olacak. Zaten takip edenleriniz bilir, ta başından beri Xbox, reklamlarında Munch's Oddysee'yi kullanıyor. Böylece hali hazırda bir hayran kitlesini de kendilerine bağlamış oluyorlar. İyi strateji, ha ?Aslında görünen, projenin yalnızca su üstündeki kısmı. Diğer kısmına da ilerleyen satırlarda değineceğiz, şimdilik siz Munch'daki yeniliklerle ilgilene durun:

«Daha sonraki hedefleri ise "The Hand of Odd" adında online bir oyun tasarlamak.»

Topal bir gabbit ne işe yarar ki?

Önce sizi Munch'la tanıştırayım. Munch, kendi türünün son temsilcisi olan bir "Gabbit". Neden











son temsılcisi derseniz, bundan da yine Oddworld'deki her türlü rezilliğin kaynağı olan Glukonlar sorumlu. Çok sigara içen "Glukonlar"ın sıkça akciğer kanserine yakalanmaları ve Gabbit'lerin organ nakli için en uygun akciğere sahip olmaları nedeniyle kökleri kurutuluyor, türleri yok olma derecesine geliyor. İlk oyundan tanıdığımız Mudokan'lı Abe'in yardımıyla tutsak olduğu ilaç fabrikasından kaçan Munch, kırık ayağı nedeniyle ilk bölümlerde fazla yararlılık gösteremiyor, biz de Abe'i yönetiyoruz. Ama ileride ayağı iyileşince Munch'un da marifetleri ortaya çıkıyor. Suda balık gibi yüzebilen Munch, tıpkı Abe'in zihin kontrol yetenekleri gibi mekanik aletleri de kontrol edebiliyor. Bu ikili oyun boyunca beraber Glukonlar'dan ve binbir türlü ucubık yaratıktan kaçıp Mudokonlar'ın "annesini" kurtarmaya çalışıyorlar.

Munch'u oynarken karşılaşacağınız en büyük değişiklik, iki boyuttan sıyrılıp üç boyutlu ortamda oynamanız olacak. Tabii bu durumda ilk akla gelen, yeni sistemin oyuncuya zorluk çıkarıp çıkarmayacağı. Neyse ki Munch'da bu tip sorunları en aza indirmek için her şey yapılmış. Örneğin kamera Metal Gear'deki gibi sizi yönlendirerek önemli bir şalterin ya da benzeri bir eşyanın yakınına geldiğinizde ona zoom yapıyor, uzaklaştığınızda ise yavaşça geri çekilerek görüş alanınızı genişletiyor. Bir de şu şalterlere uygun uzaklıkta durmamaktan kaynaklanan sorunlar vardır ya, hani ya olmanız gerekenden bir adım geride, ya da bir adım ileridesinizdir, fıtık olursunuz, işte bu da Munch'da çözülmüş. Kullanacağınız eşyaya yaklaşıp aksiyon tuşuna bastığınızda karakteriniz kendiliğinden mesafeyi ayarlayıp sizi debelenmekten kurtarıyor.

Hişt, sana diyorum!

"Gamespeaking" sisteminin de ilk oyunlardaki pürüzleri temizlenmiş. Eskiden bir ekrana beş Mundokan çağırmak için her birine teker teker komut vermek zorunda kalırdınız. Artık tek komutla birden çok kişiye komuta edebiliyorsunuz. Ayrıca yeni komutlar, yeni lisanlar ve daha farklı kombinasyonlarla "Gamespeaking"in kapsamı ve oyundaki etkisi daha da genişletilmiş.

Düşmanların bir kısmı önceki oyunlardakilerin aynısı olacak (Tabii bu kez üç boyutlu olarak!), ama bu kez tüm karakterlerin kendilerine ait bir yaşam şekilleri bulunacak. Burada asıl amaçlanan Oddworld'e tümüyle yaşayan bir dünya görüntüsü vermek. Dünyanın kendi ekosistemi, kendi sosyal düzeni, yapılan küçük değişikliklerin bile devasa sonuçlar doğurabileceği bir yapısı olması için uğraşılıyor (Yapımcı firmanın kendine Oddworld Inhabitants adını vermesi boşuna değil!). İşte bu da az önce sözünü ettiğimiz buzdağının görünmeyen yüzü için bir temel oluşturuyor. Beş oyunluk seri boyunca Oddworld'ün de gelişmesi, değişmesi amaçlanıyor. Belki de bir sonraki oyunda Abe'in çocukları, torunları, onun yaptığı işler sonucu değişen bir Oddworld'de sürdürecekler maceralarını. Hatta web sitesini ziyaret ederseniz, Oddworld'ün coğrafi ve ticari yapısının yavaş yavaş şekillenmeye başladığını göreceksiniz. Kullanılan araçlar, dünyada yaşayan ırklar, fabrikalar, doğal yaşam vb...

pek çok özellik, daha sonraki oyunlarda da kullanılmak üzere geliştiriliyor. Bir nevi Xbox cumhuriyeti kuruluyor anlayacağınız.

Gelin canlar bir olalım..

Daha sonraki hedef ise "The Hand of Odd" adında online bir multiplayer oyun tasarlamak. Bu oyunda ise dünyanın her yanındaki kullanıcıların Oddworld'ü keşfetmeleri sağlanacak. Daha açık şekilde anlatmak gerekirse aynı dünya üzerinde isteyenin yarış, isteyenin dövüş, isteyenin strateji oynayabileceği bir multiplatform projesi olacak yani. Xbox için böyle bir online altyapı ne zaman oluşturulabilir, henüz bilmiyoruz (hiç merak etmeyin, onlar da bilmiyorlar!),zaten oluşturulsa da bizim memleketteki hatlarla nasıl yürür bu iş, o da meçhul!

Abe'i sevenlerin Munch'u da sevecekleri kesin. Hatta Munch'la da yetinmeyecek olanlara sırada Squeek's Oddysee'nin olduğunu da söyleyelim. Yapımcı ekiptekiler, Oddworld'ün her yeni macerada biraz daha kapsamlı bir hal alması için uğraşıyorlar. Hatta dediklerine bakılırsa dünyamızdan on kat daha büyük olmasını amaçlıyorlarmış ve biz daha yalnızca küçük bir ülke kadar yer görmüşüz. Eh, ne diyelim o zamana kadar Glukonlar gezegeni patlatmazlarsa bizim keşfedecek daha çoook yerimiz var!!

Batu & Gökhan I
batuher@level.com.tr







jakanddaxter

the precursor legacy

Crash Bandicoot'a kardeş geldi, yoksa "kardeşler" mi demeli ?

Şimdi size "Naughty Dog" desem kaç kişinin aklında bir ampul yanar bilmem, ama "Crash Banicoot'un yapımcı firması" dediğim takdirde işin rengi değişecektir. Super Mario Bros ekolünü PlayStation'da üç boyutlu bir şekilde devam ettiren bu firma, geleneği bozmadan PS2 için de yeni projeler üretiyor. Bu oyunlardan Jak and Daxter'ın haberlerini ta E3'ten beri alıyorduk, baktık çocuklar boş durmayıp hoş şeyler yapmışlar, sizlerle paylaşalım istedik :

Girilmesi yasak Misty adasında dolaşan iki kafadardan Daxter'ın bir kuyuya düşüp komik bir yaratığa dönüşmesiyle başlıyor her şey. Jak, Daxter'ı tekrar eski haline dönüştürebilmek için gizli güçleri olan bir kahini bulmaları gerektiğini öğrenince alıyor arkadaşını omzuna, girişiyor maceraya!

Jak and Daxter, içine bulmacalar eklenerek adventure sosuyla servis yapılan bir 3D platform oyunu aslında. Oyunda yalnızca Jak'i yönetebiliyorsunuz, Daxter'ın tek fonksiyonu onun omzundan olan biteni seyretmek (Tabii piyasaya çıkmadan önce son bir değişiklik yapılmazsa!). Başlangıçta zıplama, yumruk, aparkat vb. hareketleri olan Jak, ilerledikçe yeni teknikler öğrenebiliyor. Tabii platform oyunlarının vazgeçilmezleri arasında yer alan mücevher toplama da ihmal edilmemiş. Maviler Jak'i bir başka noktaya ulaştırırken, kırmızılar özel saldırı hakkı veriyor. Enerjiler ise Jak'in hovercraft'ı için kullanılıyor ve yeni bölümlerin kapısını açıyor.

Hişşt, Jak daha demin şurada diil miydik ?

Jak and Daxter'in en önemli özelliği ise tüm dünyanın ayrı bölümler değil, organik tek bir parça şeklinde tasarlanmış olması. (Örneğin yüksek bir yere çıktığınızda diğer bölümleri görebiliyorsunuz.) Ayrıca dünyanın canlı görünmesi için doğal bitki örtüsü, etrafta koşuşan, uçuşan hayvanlar vb. titizlikle hazırlanmış. Bir bölümden diğerine geçtiğinizde yükleme süresi diye bir şeyin söz konusu olmadığını da göreceksiniz. Şimdilik çok kısa bir duraklama oluyor ama Naughty Dog'un sözü var, oyun tamamlanınca bu duraklama da tarih olacak!

JAK AND DAXTER	12.2001
Tür • 3D Platform-Adventure	
Yapım • Naughty Do	
Dağıtım • Sony	
Tamamlanma • %70	
İlk İzlenim • Platform oynamanın yaşı yok, hele de böyle başarılı olacaksa her kesimden oyuncuyu başına toplayabilir.	

Jak ve Daxter'ın animasyonları belli ki özene bezene hazırlanmış, ikili beraber tam bir uyum içinde hareket ediyorlar. Karakter modelleri çok detaylı, hareketler çok yumuşak, arka plan renkleri çok canlı ve göz alıcı, yaratıklar bile "şirin" denebilecek kadar güzel tasarlanmışlar. Ara demolardaki ağız hareketleri, mimikler de seslendirmeyle çok iyi uyum sağlamışlar (Nasığ diyoğ siz "Senkroğnize?").

Şüphesiz Jak and Daxter 3D platform dünyası için dev bir yenilik olmayacak(Yine atlama, yine sıçrama, para toplamaca, bölüm sonu canavarını pataklamaca, bonus bölüm keşfetmece...), ama grafik kalitesi, yükleme derdinin ortadan kalkması, araya katılan bulmacalar gibi yönleriyle titiz yapılan her çalışma gibi hak ettiği değeri bulacağını düşünüyorum. Crash Bandicoot'u sevdiyseniz, Jak and Daxter'ı üç kez seveceksiniz gibi görünüyor, sabırla bekleyiniz!

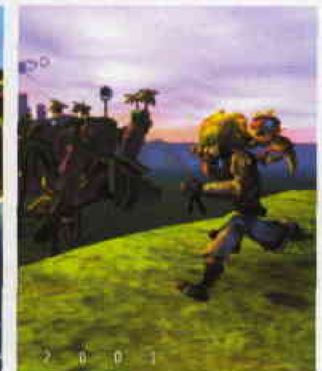
Batu&Gökhan | batuher@level.com.tr













okage shadow king

Kim demiş FRP ciddi bir iştir diye?

Japonya'da "Boku to Maoh" adıyla piyasaya çıkan bu oyunu doğru dürüst tercüme edemediler bir türlü ! "The Devil and I", "The Demon and I", "Me and the Satan King" gibi yorumlardan sonra fazla dallandırmamaya karar verip "Okage : Shadow King" deyip işin içinden sıyrılıverdiler. Kimdir bu Shadow King diyecek olursanız, aslında adından anlaşıldığı kadar kötü bir karakter değil. Bu eleman yıllar yılı bir şişenin içinde tutsak kalmış karanlık ruhun teki. Tam adı "Kötü Kral XIV. Stanley Hihat Trinidad" (Biz ona kısaca Stan diyoruz!). Meğersem kendisine benzeyen yedi iblis onun güçlerini çalıp onu sürgüne göndermişler, o da oyunun esas oğlanı Ari'ye musallat olmuş. Zaten Stan, oyun boyunca Ari'nin gölgesi olarak görünüyor ve bu "hizmetkarını" güçlerini yeniden kazanabilmek için kasaba kasaba dolaştırıyor.

Bir FRP geleneği olarak ilerledikçe ekibinize sağdan soldan katılanlar oluyor elbette, ama oyun boyunca eli yüzü düzgün, hiç tuhaflığı olmayan bir karaktere rastlayamıyorsunuz. Hani Ttim Burton'un "Nightmare Before Christmas" diye anime bir filmi vardı ya, işte tüm karakterler oradan fırlamış gibiler sanki! Örneğin bir kasabaya girdiğinizde "Yaşlı bilge gibi görünen moruk" ya da "Kafayı yemiş adam" diye adları olan tiplemelerle karşılaşmanız olası. İşin en gırgır kısmı ise Stan'in herkesi kendi hizmetkarı olarak görüp, yüce varlığı karşısında diz çökmelerini istemesine karşın kimsenin onu ciddiye almayıp bunu Ari'nin yapığı bir nevi şaka olarak görmeleri. Bunun da Stan'i deli ettiğini ve ortaya son derece neşeli diyalogların çıktığını söylememe gerek var mı acaba?

Şimdi size gölgeniz kadar yakın!

Oyunda ilerledikçe Stan ve Ari arasındaki ilişki ilerliyor (Yok, öyle sandığınız gibi değil!) ve yakınlaşmaları bir avantaj haline geliyor. Örneğin savaşlarda birbirleriyle kombine saldırılar yapabiliyorlar. Savaştan söz açılmışken, savaşlar sıra sıra oynanıyor ve çoğu FRP'deki gibi büyüler havada uçuşuyor, yalnız dedim ya ortam cıvık diye, düşman olarak vahşi inekler, insan yiyen soğanlar falan çıkıyor karşınıza! Ne yazık ki yine pek çok FRP'de olduğu üzere bir süre sonra savaş sahneleri baymaya, başta kulağa hoş gelen müzikler de bilmem kaçıncı kez tekrarlamaya başlayabiliyor. Ancak bu hafiften kabak tadı vaziyetine rağmen oyun; esprileri, bulmacaları ve yan görevleriyle sizi kendisinden soğutmuyor.

Arka plan grafiklerinin, kasabaların detaylı tasarlanmış olmasına karşın karakter modellerinde aynı canlılığı yakalayamamak biraz düş kırıklığı yaratıyor. Özellikle zindanlarda bazı modeller ve kaplamalar sık tekrarlanıyorlar, ama bu kusurları "kadı kızı" kapsamına almak mümkün. Oynanabilirlik konusunda da Okage fazla açık vermiyor, hatta yan görevler de dahil olmak üzere yaklaşık otuz saatlik bir oyun süresi var ki, bu da bir FRP'ye göre çok yüksek bir değer sayılmaz. Ama daha uzatsalar esprilerin tadının kaçacağını, savaşların -iyiden iyiye- can sıkacağını düşünerek bunu da onaylıyorum. Okage belki piyasanın en iyi FRP'si değildir ama, şu ana kadar yapılmış olanların en tuhaf ve en eğlencelilerinden biri olduğunu söyleyebiliriz. Hem yeni başlayanlar, hem de FRP'de yeni tatlar arayanlar için ilginç bir alternatif olacak!

Batu & Gökhan I batuher@level.com.tr

INFO-BOX	FRP
Bilgi İçin • www.sony.com	
Yapım • Zener Works	
Dağıtım • Sony	
Desteklenenler • 1 Oyuncu, 1 Memory Blok, Dual Analog Controller	











OKAGE : SHADOW KING	76
Grafik • Mekanlar başarılı ama karakterlerde daha iyisini yapabilirlerdi. Özellikle karakter mimikleri vasata yakın.	
Atmosfer • Bir FRP için alışılmadık, ama bir hayli eğlenceli olduğu kesin!	
Ses • Müzikleri güzel, ah bir de bu kadar tekrarlanmasaydı...	
Oynanabilirlik • Ana görevden çok uzaklaşmadan yan görevleri bitirebilmeniz yönünden avantajlı.	



hoshigami
ruining blue earth



çekin ellerinizi dünyamdan!

Ateri salonu kuşağından olmam yüzünden olacak ki, Atlus ismini çok duymuşluğum vardır. İşte yeniden çıktı karşıma, aldatmadı beni, oynamadı benle, hatta aptal aptal ayarlamalarla oyalamadı bile. Aferin çocuklara, çok efendi, eli yüzü düzgün, helal süt emmiş oyun sunmuşlar bizlere; taktir ettim walla. Japon kökenli olan bu oyunun türü için strateji simülasyon RPG denebilir. Hoshigami - Ruining Blue Earth' de, oyuncular Mardias kıtasında ilerleyerek hikayeyi takip ediyor ve olaylara göre bölgelere gidip düşmanla çarpışıyorlar. Gelelim hikayeye...

Nightweld Krallığı

Kıtanın batısında kurulmuş olan Nightweld, en uzun geçmişe sahip olan ülkedir. Bu barışçı krallık, Kral Samus tarafından kurulan Ixia' nın soyundan gelmektedir. Şu anda görevde olan kralın, direk Kral Sarnus' un soyundan geldiği söylenmekte fakat kimse bunu ispatlayamamaktadır. Nightweld' in multikültüralizm politikası sayesinde birçok bölge ve azınlık, karışık radikal kökenlilerden oluşmaktadır. İnsanlar Ixian kanının çok az nadir olduğunu, hatta tarihte kaybolduğunu düşünüyorlardı. Zaten Kral bile tam bir Ixian' ın fiziksel özelliklerini yansıtmıyordu. Kral, çok iyi kişilikli birisiydi ve askeri baskı kullanmaktan her zaman çekinirdi. Bu yüzden birçok cesaretli genç asker olmaya özeniyordu. Çoğu da kabul edilip koruma ve devriye gibi görevlerde aktif rol alıyorlardı. Nightweld, ılımlı bir iklime ve çok eskiden kalan harabelere sahip bir ülkedir.



Valaim İmparatorluğu

Valaim İmparatorluğu, kıtanın tam ortasında kurulmuştur ve şu an için kıtada en fazla sözü geçen ülkedir. Kültürel olarak az gelişmiş olmasının sebebi, komşularından doğuda Kamdell Çölü ve batıda Clair Dağları ile izole edilmiş olmasıdır. Valaim İmparatorunun diğer ülkeleri istila etmek gibi bir düşüncesi yoktur. Fakat yönetimi Fernandes' in devralmasından sonra, ülke dev bir askeri imparatorluğa dönüştü. Fernandes, Manatite *adındaki mistik* taştaki depolanan gücü ortaya çıkartmaya yarayan teknik olan Coinfeigms' i buldu. Bu durum Valaim' i askeri açıdan çok iyi bir konuma getirdi, ancak çok geçmeden bu tekniği diğer ülkeler de kullanmaya başladı. Şu anda üç ülke arasındaki güç stabil. Valaim, Ixian kalıntılarında araştırmalar yaptığından Nightweld' de sürekli olarak çatışmalar çıkıyor.

Gerauld Krallığı

Gerauld, Mardias' ın kuzeydoğusunda kurulmuş, dini temellere dayanan barışçı bir ülkedir. Ülkenin kuzey kesimi soğuk ve sık ormanlıklarla çevrilmişken, güney kısımları tropik iklim özellikleri göstermektedir. Gerauld çok zengin yer altı kaynaklarını kullanarak, hiç kimsenin ulaşamayacağı kalitede silah ve zırh imal edebilmesiyle ünlüdür. Yönetiminde Kral Zelstan vardır. Seneler önce, Valaim ordusu, yüksek kalitede manatite yüzünden ülkenin güney sınırlarını işgal etmişti. Bu olay sebebiyle, ülke halkının çoğunda bariz şekilde anti-Valaim düşünce vardır.

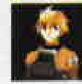
Valaim ordusu, kuvvetlerini Nightweld' deki iki bölgeye göndermeye başlamıştı: antik Ixia' nın kalıntılarına sahip olan Başkent Lar Dellue ve yine bir Ixian bölgesinde kurulmuş olan Tower of Wind. Nightweld de buna tepki olarak Lar Dellue' ya, elit bir askeri organizasyon olan Order Of Da Nante' yi destek güç gönderdi. Fakat Tower of Wind' e askeri güç gönderemeyen Nightweld, bölgede etkisiz kaldı. Lider Reuperl, Nightweld' de tanınan askerler olan Fazz ve Leimrey ile buluştu ve konu ile ilgili yardımlarını istedi.

INFO-BOX	STRATEJİ

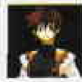
Bilgi İçin • www.sony.com
Yapım • MaxFive
Dağıtım • Atlus Software

Desteklenenler • 1 Oyuncu, 1 Memory Blok, Dual Analog Controller

Fazz da ne? Yenir mi?



Fazz hikayenin ana karakteridir. Çok cesur ama sabit fikirli bir kahramandır. Oyuna neden savaştığını çok az bilen bir asker olarak başlar. Daha sonra olayları ve savaşın zorluğunu fark eder.

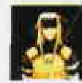


Elena, gayet pozitif, optimistik görünüm ve neşeli bir mizaca sahip, fakat üzerinde gizemli bir gölge olan geçmişi hakkında konuşmaktan nefret eden bir ablamızdır; saygı duyarız.





Tinn, Fazz' ın çocukluk arkadaşlarından birisidir. (Aşklarından birisi miydi acaba? Hadi hadi anlayalım:) Ciddi görünümlü ama yüksek sınıf yetiştirilmesinden dolayı birazcık bencildir. Vay eşşek sıpası vay. Genellikle yanlızlığını gizlemek için başkalarının ilgisini çekmeye çalışan bir tiptir.



Leimrey de Fazz' ın eski arkadaşlarından birisidir. Yanlızlığını çok seven Leimrey, bir mızrak ustasıdır. Fazz ile bir dereceye kadar rakip de olsalar, aslında kardeş gibidirler.(oy canum benum) Oyunun erken bölümlerinden birisinde ortadan kaybolan Leimrey' in yaşayıp yaşamadığı meçhuldür.

LEVEL HIT





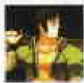








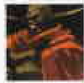




Alveen, rakip bir ülkenin askeridir ve kesinlikle Fazz' ın düşmanlarından birisidir. Çekici ve popüler olmasına karşın ailesi için bile tehlikeli birisidir.



Romleth, oyuna hikayenin ilerleyen safhalarında katılan bir karakterdir. İşi gücü Fazz için endişelenmektir. Manyaktır yani. Çok güçlüdür ama yıllanmış şarap, kadın ve şarkılara düşkünlüğü zayıf tarafıdır.



Silphatos, Ixian' ların antik sırlarını bilen bir rahiptir ve Tower of Wind' de yaşar. Dünyanın varlığını sağlayan gücün üzerindeki mühürün bir gün zayıflayacağını, ve bunu engelleyebilecek bir başka güç olduğunu bilmektedir. İyi işte, artık biz de bildiğimize göre rahibe gerek yok; atın çöpe!

Blackthorn, güçlü, gizemli bir şovalyedir. Her tarafı kalın bir zırhla çevrili, yüzü hiç görülmemiş, sesi hiç duyulmamıştır. Fazz' ın yaşadığı bölgeyi yok eden saldırının liderliğini yapmıştır. Dev bir kılıca ve güçlü büyüler yapabilme özelliğine sahiptir.

Oyunun kahramanı olan Fazz, yaptığı her işe varını yoğunu koyan genç bir askerdir. Birazcık saf (toy veya bön de denir) olan bu arkadaş kafasına ne koyarsa yapar. Valaim istilası yüzünden emrine bir grup asker verilerek bölgeye gönderilmiştir. Savaşın ardında tüm kıtayı





yok edecek gizli bir planın yattığını ortaya çıkaran Fazz, çok geç olmadan planları durdurmak üzere uğraşa koyulur.

Gerçekten ilginç ve eğlenceli olan bu oyun, benzerlerinden bir adım daha öne çıkmış. İlk bakışta Final Fantasy Tactics' e çok benzeyen oyun, aslında Tactics geleneğinin mirasçılarından birisi değil. Savaş alanındaki hareketler, temel pozisyon alma şekilleri, ilerlere doğru zorlaşması gibi birçok özelliği aynı ama oyunun kendine yetecek kadar fazla yeniliği var. Kısaca bahsetmek gerekirse, daha ilk çarpışmadan itibaren oyunu farklı kılan kısım savaşlardaki detaylar denebilir. Artık öyle zar atar gibi savaşıp, enerji götürsün diye şansınıza güvenmiyorsunuz. Saldıracağınız zaman bir saldırı barı dolmaya

HOSHIGAMI: RUINING BLUE EARTH	80

Grafik • Final Fantasy Tactics' dekine benzer animasyonlar ve çok seviyeli poligonal fonlar.

Atmosfer • Gayet oturaklı bir senaryo ve yeterli derecede diğer elemanlar.

Ses • Uzun vadede sıkan müzikler ve klasik ses efektleri. İnsan sesleri yok.

Oynanabilirlik • Öğrenmesi zaman alsa dahi keyifli.

başlıyor ve siz tam zamanında tutturarak rakibinize en fazla hasarı vermeye uğraşıyorsunuz. Ateş etme sistemi de aynı şekilde çalışıyor. Oyundaki bütün hareketleri sırayla yapıyorsunuz (turn-based). Hoshigami' nin "hazır hareket noktası" tekniği sayesinde daha başlarda bile tek roundda üç hareketi birden yapabiliyorsunuz. Hatta işleri karıştırıp aynı anda yürüyebilir, saldırabilir ve item kullanabilirsiniz. Bunun anlamı, sıra size geldiğinde eğlencenin başlayacağıdır. Denge iyi kurulduğundan bu hareketler oyunu da baymıyor. Tabi oyunun temel stratejisini anlayana kadar birkaç kez öleceksiniz, ama bir kez öğrendiğinizde, bitirmeden duracağınızı hiç sanmıyorum. Bye&Smile...

Mega Emin | megaemin@level.com.tr





looneytunes sheepraider

Ateşimiz, baharatlarımız ve biber salçamız hazır; buraya bir koyun lütfen...

Az çok hepiniz çizgi film seyrediyorsunuzdur herhalde. Şu resimlere bakın bakalım tanıdık gelecekler mi? Kesin tanımışsınızdır. Ben bol bol seyrederdim; hala da seyrederim. Bizim kurt sürekli koyunları kaçırmaya çalışır, her seferinde de ya dayağı yer, ya da kafasına örs düşerdi. İşte bu çizgi filme bir oyun yapmışlar. Bakalım nasıl olmuş.







Size oyunu birkaç sözcükle anlatayım önce. Kıllık yapmak istemem ama genelde çizgi filmler için yapılan oyunlar saçma sapan olur. Sheep Raider' ı denedim ve bu kez her şeyin bambaşka olduğunu fark ettim. Oyuna başladığımda sanki bir peri tepemden aşağıya büyüler serpti ve kalbimde çiçekler açtırdı. Birden bire hayatın ne kadar eğlenceli olabileceğini yeniden anladım. Yani tam olarak olmasa da, buna yakın bir duygu hali hissettirdi:)

Sheep Raider' ın çok etkili olmasının sebeplerinden birisi, diğer tüm çizgi film oyunlardan uzakta durması ve aptal 3D platform oyunlarına benzememesi olmuş. Bunun yerine görev bazlı, gizlilik gerektiren bir strateji bulmaca yolu izlemiş. Evet, bu ay incelediğimiz oyunların genelinde tam bir tür belirtemiyoruz; karman çormanlar.

Oyun, aynı çizgi filmi gibi. Peki çizgi filmi nasıldı? Bildiğiniz gibi iki dost olan Ralph ve Sam, her sabah beraber işyerlerine giderler, giriş saatlerini çek ederler ve mesai yerlerine giderler. Ralph, işi koyunları çalmak olan bir kurt ve Sam' de koyunları koruyan çoban köpeğidir. Ralph, koyunları aşırabilmek için, her birisi bir öncekinden daha mantıksız ve tutarsız planlar kurar. Her zaman da başarısız olup Sam' den bir araba dayak yemeyi peşinen kabullenir. Bu basit ama keyifli hikaye böyle sürüp gider. Oyun da buna uygun şekilde devam ediyor. Ralph olarak size birkaç senaryo sunuluyor. Kurnazlığınızla Sam' i alt edip, bir koyunu belirtilen güvenli noktaya kaçırmanız gerekiyor. Kolay görünebilir ama zafer için bütün kurnazlığınızı ve yaratıcılığınızı kullanmalısınız. İlk probleminiz Sam. Eğer sizi görürse, hatta sadece duyarsa bile, Flash kadar hızlı şekilde sizi bulacak ve suratınızın ortasına yumruğu kapatacaktır. Bu yüzden ona yakınken çok dikkatli ve gizli hareket etmelisiniz. Bir diğer problem de koyun taşırken ortaya çıkıyor. Bu durumda ne hızlı koşabiliyor, ne de doğru dürüst zıplayabiliyorsunuz. Bu yüzden kendinizi ve koyunu türlü çeşitli tehlikelerden nasıl kurtaracağınızı kestirebilmelisiniz.





INFO-BOX	PUZZLE

Bilgi İçin • www.sony.com
Yapım • Infogrames
Dağıtım • Infogrames

Desteklenenler • 1 Oyuncu, 1 Memory Blok, Dual Analog Controller

Oyunda platform, gizlilik ve en önemlisi de strateji öğelerine bariz yer verilmiş. Yani beyninizin her kıvrımını zorlamanız gerekiyor. Bazı yeni oyuncular için ekranda Duffy Duck tarafından online yardım veriliyor. Başlangıçta birkaç kez haşatınız çıkacağından bu yardıma kulak vermenizi öneririm. İşin güzel tarafı, sıkılsanız bile oyuna devam etmenizi sağlayacak nedenler önünüzde duruyor ve çok basit: "koyunlar". Tomb Raider' da, bir yeri atladıysanız, ipucu bulmak için geriye dönüp saatlerinizi harcarsınız, ama Sheep Raider' da bölümler çok dar olduğundan yanıt bulmak için çok da fazla gezinmenize gerek yok. Oynanabilirlik dağılmıyor, ince ayar tutturulmuş.

Oyunun tek kötü tarafı teknik açıdan dört dörtlük olmaması. Kameranın saçmalaması, PlayStation' daki üç boyutlu oyunlar göz önüne alındığında çok da enteresan değil. Bazı platform sahnelerini olduklarının sekiz katı daha zorlaştıran unsur bu kamerator olayı. Yine de oyunun kalitesini düşürmeye yetecek bir etken değil. Oyun bir klasik olamayabilir ama çok iyi oynanabilirliği var. Bye&Smile...

Emin Barış I megaemin@level.com.tr

LOONEY TUNES: SHEEP RAIDER	75

Grafik • Oldukça renkli ve keskin. Ah şu kamera açıları da bir düzgün olsa...

Atmosfer • Yeşil arazi, bir çoban köpeği ve koyunlar: eksik öğe yok.

Ses • Çizgi filmdeki sesleri beğendiyseniz, buradakileri de beğeneceksiniz demektir.

Oynanabilirlik • Bulmaca, strateji ve gizlilik gibi özellikleri sayesinde on numara.

theitalianjob

4 milyon dolar için kaç takla atarsınız?

Dünya çapında 85 milyon adet satmış bir konsolun öldüğünü kim iddia edebilir ki? İşte bir baba oyun daha geliyor. Sony Computer International ve Pixelogic birleşerek, The Italian Job adındaki klasik filmi, PlayStation' a getirdiler. Orijinal film 1969 yılında çekilmişti ve başrolde Michael Caine, hapisten yeni çıkarak yeni büyük vurgununu planlayan Charlie Croker isimli suçluyu canlandırmıştı. Planı, İtalyan Polisi ve mafyasından toplam 4 milyon dolar değerinde altın çalmaktı.

Oyun, çok hızlı kovalamaca ve mükemmel çarpışma sahneleri olan bu filmin senaryosunu aynen takip ediyor. Bu kez Charlie Croker' ın rolünü siz oynuyorsunuz. Öncelikle size bu çılgın planınızda yardımcı olmaları için bir grup suçluyu bir araya getirip çetenizi kurmalısınız. Mr. Bridger (suç patronu), "Homo" Freddie (Bridger' ın sağ kolu), Profesör Simon Peach (bir bilgisayar dahisi ve iri kadın fetişisti), Roger Beckerman (planla beraber gelen İtalyan bir suçlu), ve son olarak da Lorna, Charlie' nın sevgilisi. Charlie, planına destek için suç patronu Mr. Bridger ile bağlantıya geçiyor. Mr.Bridger önceleri plandan pek umutlu görünmüyor fakat, Charlie İtalyan hükümetinin Çin' de yeni bir araba fabrikası kurmayı planladığını anlattığında, Mr. Bridger ona inanmaya başlıyor. Çin hükümetinin fabrika karşılığında İtalyan hükümetine 4 milyon dolar ödemeyi kabul etmesi herkesi heveslendiriyor.

Sadece PSone

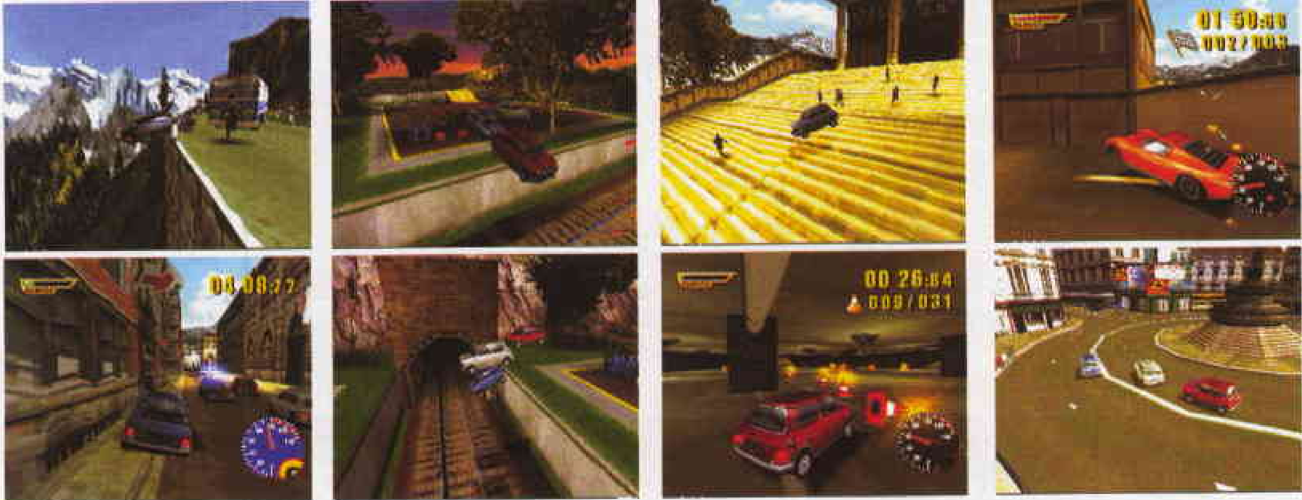
Sadece PlayStation için hazırlanan The Italian Job, tamamlamanız gereken belli görevlere sahip bir üçüncü kişi araba sürüş oyunu. The Italian Job modu, oyunun belkemiğini oluşturuyor. İngiltere' de başlayan her görevi tamamladığınızda, gitgide planınız için daha fazla takım üyesi toplayacaksınız. Görevler test-drive' dan tutun, soygunlara, patlayıcı taşımalara ve plan için gerekli diğer malzemeleri bulmaya kadar geniş bir yelpazeye yayılıyor. Kullanacağınız ilk araç Charlie' nin DB4' ü olacak. Mini Cooper' lar ve Land Rover' lar oyunun ilerleyen bölümlerinde görünecekler. Her bölümün sonunda yeni araçlarla, yeni bölümlerle ve videolarla ödüllendirileceksiniz. Tahmin edebileceğiniz gibi, oyunun büyük bir bölümü polise yakalanmamaya çalışmakla geçecek. Burada yapımcılar gerçekten ilginç bir sistem bulmuşlar. Polis sürekli yakınınızda geziniyor ve her seferinde plakanızdaki bir karakteri okuyabiliyor. Eğer bütün plakayı çıkartabilirlerse enseleniyorsunuz.

INFO-BOX	YARIŞ
Bilgi İçin • www.sony.com	
Yapım • Sony Computer Int.	
Dağıtım • SCI	
Desteklenenler • 1 Oyuncu, 1 Memory Blok, Dual Analog Controller	

Oyun modları

Oyunda 4X4' lerden otobüse kadar 14 çeşit araç var. Araçların kontrolleri için kendi klüplerine başvurmuşlar. Oyunun çoğu yerinde filmdeki sahnelerin aynıları var. Bir bölümde oyuncu Turin' de Piazza' da başlıyor, müzeden geçip arka sokaklara ulaşıyor, alışveriş merkezinden metro tüneline giriyor, kilise merdivenlerinden kubbeye çıkıyor, araba satıcısına uçuyor, sonra yarış pistine, çatılara, su bendine ve son olarak da tünellere girerek özgürlüğe kavuşuyor. Bu bölüm toplam altı dakika sürüyor. Bu denli karmaşık ve geniş bölgeleri sadece bir bölümde oynayabilmeniz zor bir sistem gerektiriyor. Yapımcılar "COSS" adı verilen özel yükleme sistemi sayesinde az ram ile çok iş yapmayı başarabilmişler. Yine yer bitti ya, neyse işte, Driver' ı sevdiyseniz bu oyunu da mutlaka alın. Bye&Smile...

Emin Barış | megaemin@level.com.tr



THE ITALIAN JOB	73
Grafik • COSS yükleme sistemi beni çok etkiledi.	
Atmosfer • Filmdeki sahneleri yaşıyorsunuz, yüreğiniz hop hop ediyor.	
Ses • Bir Mini Cooper' dan ne kadar güzel ses bekliyorsanız o kadar.	
Oynanabilirlik • Sekiz kişilik multiplayer desteği ve araç kontrollerine gösterilen özen göz kamaştırıyor.	

COMMANDOS 2

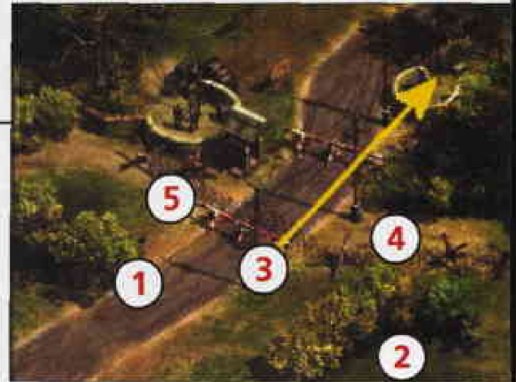
MEN OF COURAGE

Herkese merhaba! Çok zor bir oyunun, yazılması çok zor bir strateji yazısıyla karşınızdayım. Evet Commandos 2 gerçekten de çok zor bir oyun, saniyeler içerisinde her şey değişebiliyor ve aynı yerleri tekrar tekrar oynamak zorunda kalabiliyorsunuz. Açıkçası çoğu yerde 'keşke normalden daha kolay bir zorluk seviyesine sahip olsaydı oyun' diye düşünmedim değil; malum bu oyunun yazısını yazmak için tam 15 günüm var çünkü. Keşke zaman sorunu olmasaydı. Tabi sırf zaman değil, yer sorunu da olduğu için yalnızca ilk birkaç bölümün çözümünü yazacağım. Çünkü oyunu tamamen bitirip, ayrıntılı bir şekilde yazmak için en azından rahat çalışabilecek bir ay gerekli, ki bu da benim sahip olduğum bir şey değil. Zaten oyunda topu topu 10 bölüm var. :) (15 günün bitmesine 2 gün kala Windows'um inanılmaz biçimde çöktü ve bana tam 2 gün kaybettirdi. Ardından bir format felaketi yaşadım. Neyse ki Sinan süremi uzattı, yoksa içinden mümkün değil çıkamazdım). Yazılması çok zor dedim çünkü bölümlerde neler yapmanız gerektiğini tam olarak açıklamakta zorluk çekeceğimi düşünüyorum. Commandos'taki gibi değil çünkü durum, birçok binaya girebiliyorsunuz ve bunların içlerinde de yapmanız gereken birçok şey var. Girmeniz gereken binaların hangileri olduğunu rahatça anlayabilmeniz için yazıda açıklayacağım bölümlerin tam haritalarını çıkardım, böylece rakamlar sayesinde o bölgede ne yapmanız gerektiği veya ne yapmanızı önerdiğim hakkında bilgi sahibi olacaksınız. Neyse, umarım başarılı bir yazı olur.. Haydi bakalım kuşanın silahları.

Not: Yazıda karakterlerden takma isimleri bahsedeceğim. Kafanızın karışmaması için hemen bunları da kısayol tuşlarıyla birlikte yazayım.

Tiny : Green Beret (1)
Duke : Sniper (2)
Fins : Marine (3)
Inferno : Sapper (4)
Tread : Driver (5)
Spooky : Spy (6)
Lupin : Thief (7)
Natasha : Seductress (8)
Whiskey : Köpek (9)

Bonus bölümlere girmek için ana bölümdeki bütün bonus kitaplarını toplayıp, fotoğrafı birleştirmelisiniz. Ama bir değişiklik yapıp bu kitapları bulacağınız yerleri söylemeyeceğim. Bu yüzden eğer bonus bölümleri oynamak istiyorsanız sizin de biraz uğraşmanız gerekecek. Bunun dışında ayrıca bölüm isimlerini yanlarında da o bölümlerin şifrelerini yazacağım. Bildiğiniz gibi Commandos oyunlarında istediğiniz şifre ile, istediğiniz bölümü oynayabiliyorsunuz.



1. Eğitim Görevi

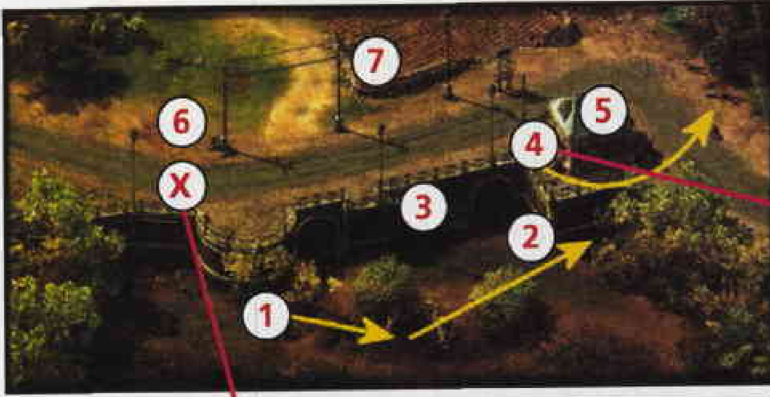
1) Inferno ile hemen buradaki askeri öldürün ve cesedini bölüme başladığınız yere götürün. Cesedin üzerinden alacağınız sigara paketiyle dolaşmakta olan diğer askerin dikkatini çekin ve onu da arkadaşının yanına gönderin.

2) Inferno ile sağa doğru ilerleyin ve çalıların arkasında yalnız başına duran askeri öldürün.

3) Lupin ile direğe tırmanın ve dikenli telleri geçerek yukarıda tek başına duran askerin yanındaki direkten inin. Bu askeri tekme ile bayıltın ve hemen sandığın içindeki el bombalarını ve tel kesme aletini alın. İndiğiniz direğe tırmanın ve geldiğiniz yoldan geri dönün. Bombaları ve aleti Inferno'ya verin.

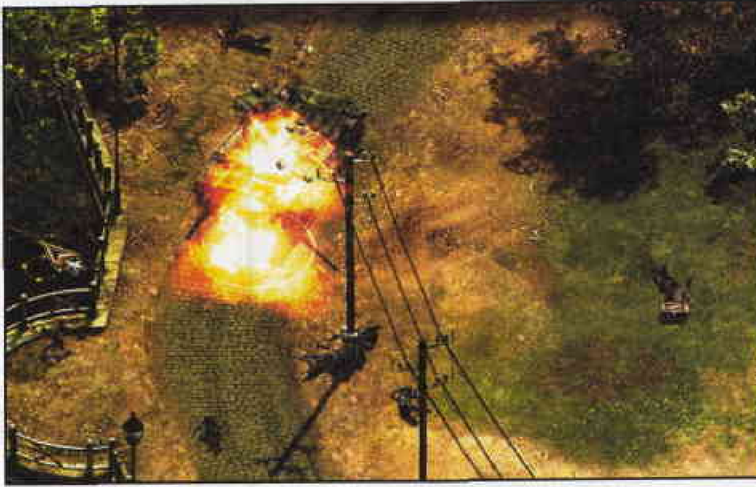
4) Inferno ile dikenli telleri kesin ve mayın dedektörünü kullanarak bütün mayınların yerini bulun ve onları etkisiz hale getirin. Mayın kalıp kalmadığını görmek için F1 tuşuna basıp Mission Goals kısmına bakın. Eğer görevin yanında onay işareti yoksa temizlemeniz gereken mayınlar bitmedi demektir.

5) Inferno ile sürünerek buraya gelin ve iyi bir nişanlamayla bekleşip duran askerlerin ortasına bir el bombası gönderin. Tüm askerler ölecek, yukarıda tek başına olan da sesi duyup oraya gelecek. Bir bomba daha atıp görevi başarıyla bitirin.









2. Eğitim Görevi

1) Tiny ile yakınlardaki adamları sessizce (bıçağı kullanarak) öldürün. Askerlerin dikkatini çekmek için sigara paketlerinden yararlanabilirsiniz. Öldürdüğünüz askerlerin cesetlerini gözden uzak bir yere götürürseniz işinizi garantilersiniz. Ok yönünde ilerleyin ve buradaki sipere ulaşın. Burası tüm adamlarını için oldukça güvenli bir yer.

2) Inferno ile yine ok yönünde ilerleyin ve duvara yaslanın. Komutan gelip de yüzü duvara dönük bir şekilde durduğu zaman sessizce çıkın, onu öldürün ve cesedini hemen saklandığınız yere çekin. Üzerini arayın ve anahtarları alın.

3) Şimdiye kadar öldürdüğünüz askerlerin üzerlerindeki sılahları alın. 3 nolu yerde genellikle 3 tane asker oluyor. Eğer elinizde tüfek varsa bunları uzaktan vurmanızı tavsiye ederim. Ben merdivenlere Inferno ile molotof kokteyli attım. En az ikisi yanarak ölüyor, kalanı da vurmanız çok basit zaten. Yine üzerlerini yağmaladıktan sonra Inferno ile radyo binasına doğru ilerleyin.

4) Radyo binasını siper alıp arkasındaki adamları öldürmeniz mümkün. Arkadaki adamlardan biri arada bir etrafa bakmak amacıyla bu binanın arkasından dolaşıyor. Hemen oradaki varile ateş ederek adamı havaya uçurabilirsiniz. Inferno ile ok yönünde ilerleyip diğer askerlerle meşgul olan düşmanları kesebilirsiniz. Bu sırada haritayı döndürerek (ALT+ok tuşları) normalde göremediğiniz düşmanlara da bakmayı unutmayın. Radyo binasının penceresinden ateş eden askeri tüfekle rahatça vurabilirsiniz.

5) Radyo binasına gırdiğiniz anda oturmakta olan askeri öldürün. Binadaki radyoyu kullandıktan sonra içerideki sandıktan uzaktan kumandalı bomba ile anti-tank mayınını almayı unutmayın. Ben bu bölümü ilk oynadığımda sandığı fark etmemiştim, o yüzden görevin sonundaki baskını resmen strateji yaparak geçmiştim ama mayın bulamadığımdan tankı patlatamamıştım. Neyse ki aynı şey sizin başınıza gelmeyecek.

6) Aldığınız tüfek mermileriyle buraya gelene kadar tüm düşmanları uzaktan öldürebilmeniz mümkün. Bütün düşmanları öldürdüğünüzden emin olduktan sonra buradaki sandığın içinden malzemeleri alın.

7) Müttefik askerlerinin yanlarına gittiğinizde onları kontrol edebiliyorsunuz. Tümünü bir araya toplayın ve yere yatmaları emrini verin. X işaretli yere uzaktan kumandalı bomba yerleştirin ve ekranın sol alt köşesindeki düğmeye basarak saldırıyı başlatın. Bir süre sonra yoldan düşman askerleri gelmeye başlayacak. Zamanlamanızı iyi yaparsanız bombayı patlayarak bu askerlerin yarısından çoğunu öldürmeniz mümkün. Bomba patladıktan hemen sonra tüm askerleri ayağa kaldırın ve ateş açmalarını sağlayın. Saldırıyı yapan tüm askerler öldüğünde Inferno ile X işaretli yere bir anti-tank mayını yerleştirin, geri çekilin ve tank üzerinde geçtiğinde bölümü bıtirin.

Bölüm 1: Night of the Wolves

Bölüm 1: Night of the Wolves
Bölüm Kodu: XHGDR

1) Bölümün başında Lupin ile bir botun içindesiniz. Yapmanız gereken ilk şey bottan atlayarak bu merdivenden yukarı çıkmak olacak.

2) Bölümdeki birçok görevi gerçekleştireceğiniz bina burası. Natasha da bu binanın içerisinde bulunuyor. Ona ulaşmak için yolunuzun üstündeki iki askeri bayıltın (Q) ve içeri girip Natasha ile konuşun. Lupin'i hemen odadan dışarı çıkarın ve dışarıda bekletin. Natasha asker kıyafeti içindeyken, koşmadığı sürece fark edilmiyor. Odadaki her yeri inceleyin ve odanın dışındaki raftan Uyku İlacını alarak dışarı çıkın.

3) Natasha'yla bu binaya girin ve tutuklu adam ile konuşun. Size şifreli mesajı verip ölecek, köpeği de başınıza kalacak. Eğer isterseniz köpeği dikkat çekmek için kullanabilirsiniz. Köpeği asıl bundan sonraki bölümlerde gerçekten kullanmanız gerekecek.

4) İster Lupin, ister Natasha ile 2 nolu binaya tekrar girin ve buradaki kontrolleri kullanarak elektrikli çitlerin elektriğini kesin.



5) Burası generalin asistanının yemek yediği yer. İçeride yerde bir sandık göreceksiniz, bu sandığı incelediğinizde içinde şarap kasası olduğunu görüyorsunuz. Uyku ilacını elinize alın ve kasanın üzerine tıklayın. Doğru yaptıysanız şarap yeşil renk alacaktır. Kısa bir süre sonra masadakilerden biri kalkıp şarap getirecek ve hepsi bayılacaklar. Asistanın üzerindeki anahtarları alın.

6) Önümüzdeki tek engel general kaldı. Onu da Natasha ile bu binadaki telefonu kullanarak etkisiz hale getireceğiz. Generale telefon ettiğinizde ofisinden çıkacak

ve çok uzun süre için olmasa da içeri girip şifre makinesini çalma fırsatı doğacak.

7) Lupin'i bu ofise getirin ve içerideki elemanı bayılttıktan sonra kasayı açarak içindeki makineyi ve şifreli mesajı alın. Mesajı okuduktan ve yeni görevi öğrendikten sonra Natasha ile masadaki şişeleri alın. Hemen Lupin ve Natasha'yı dışarı çıkarın ve eğer general geri dönüyorsa ondan saklanın.

8) Radyonun bulunduğu bölgeye Natasha ile yavaşça gidin, acele ederseniz yakalanırsınız. Radyo kulübesinin önündeki nöbetçiden kurtulmak için önce görüş hizasını sigara paketi atın, ona doğru gittiğinde arkasından dolaşın ve şarap şişesiyle kafasına vurarak onu bayıltın. İçeri girin ve radyoyu kullanın.

9) Son olarak da Lupin ile generalin ofisinin yanındaki kışlaya herhangi bir penceresinden girin ve yatağın altına saklanın.

Bölüm 2: Das Boot, Silent Killers – WKUC4

1) Fins'i seçin ve dalış takımlarınızı kuşanarak suya dalın. Tüm deniz mayınlarını teker teker etkisiz hale getirin.

2) Botu kullanarak sola doğru gidin ve Inferno ile karaya çıkın. Tel örgüleri kesin ve bütün mayınları (toplam 18 tane) temizleyin. İsterseniz yanınıza da birkaç tane mayın alabilirsiniz. Diğer taraftaki telleri de kesin ve orada devriye gezmekte olan nöbetçiyi bayıltın. Spooky'i de Inferno'nun yanına götürün ve bayılttığınız nöbetçinin giysilerini alın.

3) Geçen bölümde Lupin'i burada bırakmıştık. Elinizde Security Paper'ları köpeğe verin ve Spooky ile köpek düdüğünü kullanın. Whiskey'in üzerinden kağıtları alın.

4) Spooky ile nöbetçinin giysilerini giyin ve bu ağacın arkasında durmakta olan subayın yanına gidin. Subay üzerinde 3 kez şırıngayı kullanarak onu öldürün ve giysilerini alın (öldürdüğünüz asker, subay ve çavuş üniformalarını toplamaya özen gösterin. Giydiğiniz giysilerin belli bir süresi var, bu yüzden ne kadar çok toplarsanız o kadar iyi olur). Araca binin ve üsse doğru ilerleyin.

5) Aracı uygun bir yerde park edin ve 5 nolu yere çıkarak volta atmakta olan subayı şırıngayla indirin, hemen üzerindeki anahtarları alın ve okla gösterdiğim kapıya ulaşmaya çalışın. Eğer bu sırada fark edilirseniz hiç takmayın, koşun. İçeri girdiğinizde uygun bir yere geçin ve tabancanızı çıkararak içerideki (ve dışarıdan gelen) herkesi öldürün. Bu sırada bir iki yemek kullanarak sağlığınızı düzeltmeniz gerekebilir. Spooky ile girdiğiniz kapalı mekanlarda düşman askerleri sayıca çok fazla değillerse tümünü öldürmenizi ve üzerlerindekileri almanızı tavsiye ederim.

Not: Kapalı mekanlarda dolaşırken birçok sandık ve dolap bulacaksınız. Bunların içindeki silahları toplamaya çalışın. Özellikle patlayıcı cinsi şeyleri (dinamit ve uzaktan kumandalı bomba) mutlaka alın. Alacak yeriniz kalmadığında düdüğü kullanarak köpeği çağırın, patlayıcıları ona verin ve yine Sapper ile düdüğü kullanarak patlayıcıları ona ulaştırın.

6) Artık Spooky ile denizaltının içinde bulunduğu bu binaya girebilirsiniz. Burada yapmanız gereken denizaltı mürettebatını ve kaptanı kurtarmak.

7) Bu bina mürettebatın bulunduğu bina. İçeri girin ve mürettebat ile konuşun. Size kaptanı da kurtarmanız gerektiğini söyleyecek ve yerini gösterecekler. Gösterdikleri binaya girin ve ilk kattaki tipleri öldürün. Üst kata çıkın ve burada da gerekli temizliği yapıp kaptan ile konuşun. Bu yerleri kesinlikle aklınızda tutun çünkü bölümün en sonunda hem mürettebatı, hem de kaptanı gemiye götürmeniz gerekecek. F1 ile görevlerinize bakın ve belirtilen yerlere giderek hangar kapısını açın, sonra da enigma şifrelerini alın.

8) Bu binaya en yakın kapıdan çıkın ve içeri girin. İçerideki radyoyu kullandığınızda Tiny ile irtibat kuracaksınız. Ekranın sağ alt köşesindeki paraşüt simgesine tıkladığınızda imlecin bulunduğu yere paraşütle inecek.

Not: Bu bölümde işinize en çok yarayacak karakter Fins olacak. Özellikle öldürdüğünüz düşmanların üzerlerindeki tüfekleri (ve tüfek kurşunlarını) toplayıp Fins'e verin. Bu tüfekler sayesinde düşmanları tek bir ateşte öldürebiliyor. Çoğu yerde iyi bir yerden siper alıp ateş açacak ve üzerinize gelen tüm düşmanları tüfekle temizlemeniz gerekecek.

9) Spooky'i arabaya bindirip bu bölgeye getirin, sonra da paraşüt simgesini kullanarak Tiny'i yakıt tanklarının yanına indirip yere yatırın. Burası patlatmamız gereken ilk bölge, eğer yanınızda dinamit varsa hemen yakıt deposunun yanına koyun ve biraz uzaklaşın. Depolar havaya uçtuğunda bir süreliğine alarm durumuna geçilecek, ortam sakinleşinceye kadar burada bekleyin, gerek görürseniz üzerinize gelenleri öldürün.





Bonus Bölüm 1

1) Inferno ile hemen yandaki askeri bayıltın, bağlayın ve çalıların arkasına çekin. Üzerindeki sigara paketini ve tüfeği alın. Sigara paketini kullanarak ileri geri devriye gezen askerin dikkatini çekin ve arkasından sinsice yaklaşarak bayıltın.

2) Lupin ile yerde sürünerek direğin yanına gelin ve aynı ilk training bölümünde olduğu gibi direğe tırmanın ve ilerideki direkten aşağı inerek oradaki askeri halledin. Maymuncuk yardımıyla sandığı açın ve içindeki el bombalarını ve bombayı alın. Direğe geri tırmanın ve aracın yanındaki elemanı bayıltın. Buradaki kutuyu da maymuncukla açın ve içinden mayın dedektörü ile tel kesiciyi alın. Direkleri kullanarak geri dönün ve aldığınız malları Inferno'ya verin.

3) Inferno ile buraya gelin ve bir el bombası yardımıyla buradaki bütün askerleri aynı anda öldürün. Kalan askerler de ne olduğunu görmek için buraya koşturacaklardır. Hemen bir el bombası daha sallayın ve onları da öldürün.

4) Buradaki telleri kesin ve yine training bölümünde olduğu gibi mayınların yerlerini bulup etkisiz hale getirin. Toplam beş mayın bulacaksınız.

5) Inferno ve Lupin'i araca bindirin ve yoldan yukarıya doğru sürün. Böylece ilk bonus bölümünüzü tamamlamış olacaksınız.

10) Fins ve Inferno ile bota binin ve bu bölgeye gelerek tüm mayınları temizleyin. Bu bölgede pek fazla devriye olmadığından gördüklerinizi teker teker öldürmeniz mümkün.

11) Kamyonun başındaki adamlara ya-

Bölüm 2: Das Boot, Silent Killers



vaşça yaklaşın ve ikisini de öldürün. Inferno ve Sapper'ı tekrar mayınlı kısma götürün ki kapıları açtığımızda fark edilmesinler.

12) Spooky ile buradaki binaya girin ve kontrolü kullanarak dış kapıyı açın. Acele etmeden dışarı çıkın ve kamyona binin. Üzerinizde düşman üniforması olmasına dikkat edin. Spooky bindikten sonra Fins hariç diğerlerini de kamyona bindirin. Fins ile içerideki nöbetçiye tüfekle ateş edin, alarm durumunda oraya koşacak olanları da öldürüp bu bölgenin güvenliğini sağlayın.

13) Tüm adamlarınız içindeyken kamyonu bu köşeye getirin. Burası düşman görüş alanının dışında. Fins ile aşağı inin ve etraftaki nöbetçileri tüfekle avlamaya başlayın. Yine alarm sesine gelenler olacak, tümünü öldürün ve cephanelerini alın.

14) Bu binanın köşesinde yine rahatça katliam yapmanız mümkün. Bu noktadan sonra bu şekilde yavaş yavaş ilerlemeniz çok iyi olur.

15) Bu uçaksavarların hemen diplerine *uzaktan kumandalı bomba yerleştirin.*

16) Tüm adamlarınızı bindirdiğiniz kamyonu bu köşeye getirin. Burası torpidonun bulunduğu binaya girmek için kullanabileceğiniz *en uygun kapı. Fins ile içeri* girin ve ortalığı kana bulayın.

17) Spooky ile bu kapıdan çıkın ve okla gösterdiğim nöbetçileri şırınga ile öldürün. İlk nöbetçiyi öldürdükten sonra diğerini Fins'in bıçağını kullanarak da halledebilirsiniz. Buradaki uçaksavarın yanında da bir bomba yerleştirin. Ortalığı şenlendirmeye az kaldı. Tekrar 17 nolu binaya girin. Sapper haricindeki tüm adamlarınız kamyonda olsun. Sapper ile torpidonun yanına dinamit koyun ve hemen dışarı çıkıp kamyona binin ve 18 nolu bölgeye doğru gidin.

18) Fins'i kamyondan indirin ve ok yönündeki kapıdan girin. İçerideki tüm nöbetçileri Fins ile temizlemeniz mümkün. İlk bir kaçını bıçak atarak öldürün, eğer fark edilirseniz tüfek kullanmaya başlayın. Herkes öldüğünde denizaltıya girin ve *içerideki hiçbir canlı bırakmayın. Şimdi tüm* adamlarınızı içeri sokun (köpek ve Lupin dahil – Lupin ile bulunduğunuz binadan çıkın ve denizaltının olduğu yere doğru koşturun, *içeri girdiğinizde tehlike kalmayacaktır).* Sapper'daki kumandaları kullanarak uçaksavarları havaya uçurun ve kaptanla mürettebat dahil herkesi denizaltıya sokun. Well Done!

Bonus Bölüm 2

Bu bölüm için harita hazırlamama sanırım gerek yok, çünkü oldukça sade ve basit bir göreviniz var. Botu kullanarak parkuru zaman bitmeden tamamlamaya çalışacaksınız. Tabi bu sırada parkuru oluşturan mayınlardan kesinlikle uzak durmanız gerekiyor. Ayrıca parkurun içindeki dubaların üzerinden geçmeye çalışırsanız oldukça yavaşlarsınız. Ben tek bir dubaya takıldım ve yaklaşık 38 saniye kala bitirdim parkuru.

Bölüm 3: White Death – Y5M51

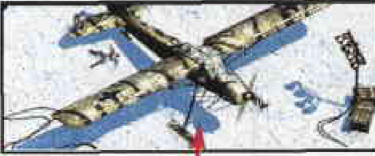
1) Bölüme Fins ile denizaltının içinde başlıyorsunuz. İlk yapmanız gereken geçen bölümde olduğu gibi tüm denizaltıyı temizlemek. Bıçağınızı kullanarak düşmanları rahatça öldürebilirsiniz. Dışarıda 'extreme cold' olayı olduğundan üzerinize giyecek sıkı bir şeyler temin etmeniz gerekiyor. Bu donanımı öldürdüğünüz askerlerin giysilerini alarak karşılayabilirsiniz. Bunun dışında bir iki yerde de kış giysileri bulacaksınız. Denizaltı tamamen güvenli hale gelince kışlıklarınızı giyin ve yukarı çıkın. Çıktığınız anda yakınlardan tehlike yaratabilecek düşman varsa, onu sessizce halledin.

2) Fins ile ağır ağır ilerleyip, yolunuzdaki düşmanları temizleyerek bu binaya girin. İçeride Inferno ile buluşacaksınız. Eğer topladıysanız elinizdeki patlayıcıları Inferno'ya verin ve dışarı çıkın. Şimdi buralarda oldukça hızlı olmalı ve öldürdüğünüz düşmanların cesetlerini saklayarak ilerlemelisiniz. Ulaşmak istediğimiz yer Green Beret'in tutulduğu 3 nolu bina. Bunun için 2 nolu binanın hemen kuzeyindeki radyo binasından faydalanabilirsiniz. Radyo binasının alt kapısından girin, içeriyi temizleyin ve üst kapısından çıkın. Özellikle Fins ve tüfek ikilisi buralarda da oldukça işinize yarayacaktır.

3) Green Beret'in tutulduğu binanın kapısı kilitli. Bu kilidi iki şekilde açabilirsiniz: İlk yöntemde binanın dışındaki görevlilerden birini öldürüp üzerindeki anahtarı almalısınız. Diğer yöntemde ise eğer elinizde herhangi bir patlayıcı varsa bunu kapının önüne koyup havaya uçurabilirsiniz. İstediğiniz yolu kullanarak içeri girin ve üst kata çıkın. Burada size arkası dönük duran askeri öldürdükten sonra Green Beret ile konuşun. Bu odadaki sandığın içinde buzul giysileri var, bu giysilerin süresi hiç dolmuyor; bu yüzden oldukça kullanışlılar.

4) Şimdi Fins ve Inferno ile bu bölgede bulunan balona erişmeniz gerekiyor. Fins'in tüfeğini kullanarak yolunuzu uzaktan temizleyebilirsiniz. Özellikle siper açısından 3 ile 4'ün arasında bulunan tepe çok işinize yarayacak. Balona binmenin güvenli olduğunu hissettiğinizde her ikisini de balona bindirin ve ok ile gösterdiğim yere inin. Burada iyi bir zamanlama yaparsanız indikten hemen sonra Fins'in tüfeği ile üç tane asker öldürmeniz mümkün (giysi stoğu yapmayı unutmayın).

5) Tepeye tırmanın ve sandıklardaki dinamit ve patlayıcıları Inferno'ya yükleyin. Görevin bundan sonraki önemli bir kısmı destroyerde geçecek, ben burada yine Tiny'i kullanmaya gerek görmedim. Tüm bir destroyer kısmını Inferno ve Fins ile tamamlamanız mümkün, ben de buna göre anlatacağım. Fins'i kullanmamın baş sebebi bıçak fırlatarak sessizce etrafı temizleyebilmesi.

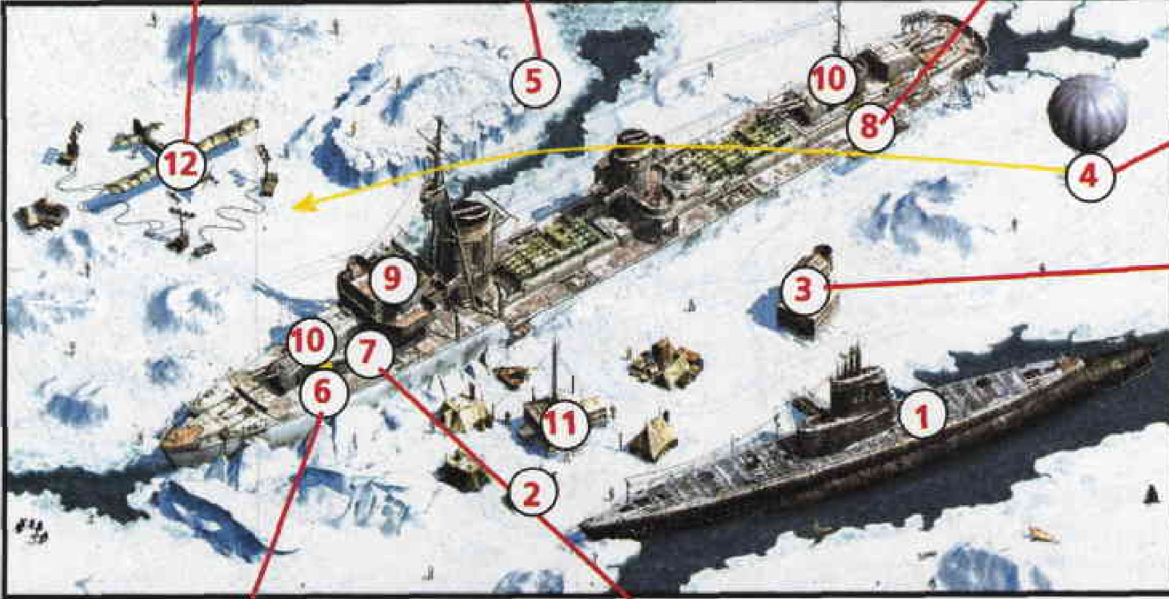






Bölüm 3: White Death











6) Inferno ve Fins ile bu kısma ulaşın ve iki silah arasındaki kapıdan girin. Merdivenlerden alt kata inin ve buradaki iki askerle mekaniği öldürün. Tekrar merdivenlerden indiğinizde makine odasına ulaşacaksınız. Amacınız motorun yanına uzaktan kumandalı bomba yerleştirmek. Eğer tüfeğinizde yeterli sayıda mermi varsa Fins ile tüm odayı rahatça temizlemeniz mümkün. Aksi halde yine sessizliği elden bırakmadan gerekli sayıda askeri öldürün ve bombayı yerleştirip dışarı çıkın. Bombayı istediğiniz zaman patlatabilirsiniz ama geçici alarm durumunu unutmayın.

7) Destroyerin içinde biraz dolaşın ve girdiğiniz odalardaki askerleri öldürün. Odalardan birindeki askerlerden birinin üzerinden anahtar çıkacak. Hemen bitişik odaya anahtarı kullanarak girin ve Spooky ile Lupin'i kurtarın. Odadaki mürettebattan da bir iki kişiyi kurtardığınızda, diğerlerini kurtarmak için hareketlenecekler. Önceki odadan bir üst kata çıkın ve yine biraz ilerleyin. Karşılıklı odalara sahip bir koridora geleceksiniz. Burası kaptanın rehin tutulduğu yer ama başında pek fazla asker bırakmamışlar. Kaptana ulaşın ve onunla konuşun. Yine geçen bölümde olduğu gibi bu bölümde de kaptan ve mürettebatı denizaltıya ulaştırmanız gerekiyor. O yüzden geçeceğiniz yolların temiz olduğundan emin olun.

8) Tam bu noktadaki kolu çekerek merdivenleri indirin. Böylece denizaltıya gönül rahatlığıyla gidebileceksiniz. Görevin diğer aşamalarına geçmeden önce kaptanı ve mürettebatı, Lupin ile birlikte denizaltıya gönderin. Şimdilik onlara ihtiyacımız yok. Spooky, Fins ve Tiny ise destroyerden inip güvenli bir yerde beklesinler.

9) Destroyerin bu kısmına gelin ve bir iki merdiven çıkarak kontrol odasına benzer yere ulaşın. Buradaki askerleri öldürdükten sonra çekmeceden Enigma machine, Enigme codes ve Enigma cylinders objelerini alın. Dışarı çıkın ve şifre ile ilgili tüm parçaları Spooky'e verin.

10) Şimdi sırada destroyerin silahlarını etkisiz hale getirmek var. Bu görev şimdiye kadar yaptıklarınızdan daha da basit. Inferno ile silahların hemen yanlarındaki kapılardan girecek, içerideki bir iki adamı öldürdükten sonra tercihen uzaktan kumandalı bomba, eğer yoksa dinamit koyarak bunları havaya uçuracaksınız.

11) Aslında buradaki radyoyu istediğiniz zaman kullanabilirsiniz ama ben nedense bunu görevin sonlarına bıraktım. İçeri girin ve radyoyu kullanın :)

12) Artık görevin son adımındayız. Enigma parçalarının Spooky'de olduğundan emin olduktan sonra Spooky ile Tiny'i uçağa götürmeniz gerekiyor. Eğer balonla işiniz bittikten sonra aldığınız yere geri bıraktıysanız uçağa bu şekilde çok rahat ulaşabilirsiniz. Aksi halde bu iki adamınız haricindeki herkesi denizaltıya gönderin, eğer yapmadıysanız tüm bombaları patlatın ve Tiny ile uçağın çevresindeki adamları temizledikten sonra ikisiyle birlikte uçağa binin.

Bonus Bölüm 3

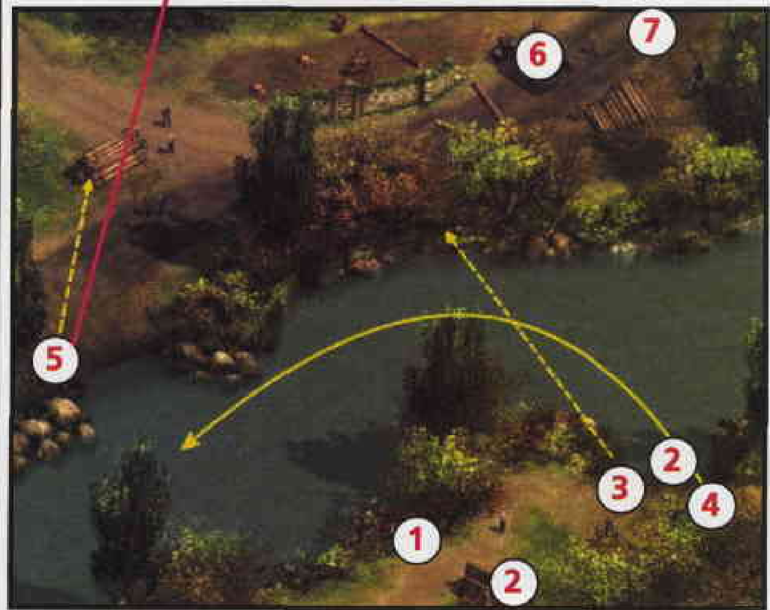
1) İlk üç bonus bölüm arasında en zor olanı bu. Hatta oyunun ilk bölümünden bile daha zor diyebilirim. İlk olarak 1 ile gösterdiğim yere Duke ile sigara atın, gelecek olan askeri Fins'in bıçağını fırlatarak öldürün. Hemen gidip cesedi saklayın, üzerindeki eşyaları alın ve bekleyin. Eğer şanslıysanız bir asker daha sigarayı görüp gelecektir. Eğer gelen giden olmazsa amfibik aracın hemen yanındaki komutanın görüş alanına bakın ve onun görebileceği bir yere sigara atın.

2) Tiny ile kütüklerin sağından kıvrılarak burada beklemekte olan iki askeri bıçaklayarak öldürün. Az önce komutanla konuşan askeri de öldürüp üzerlerindeki malları toplayın. Suyun kenarında duran iki tip size hiçbir problem çıkaramayacaklardır, tabi yanlarına koşarak gitmediğiniz sürece.

3) Buradan Duke ile karşı kıyıdaki sniper'ı rahatça görüyor olmalısınız. Tüfeğinizi kullanarak onu indirin.

4) Tüm adamlarınızla amfibik araca binin, aracı ancak Tread'i seçtiğinizde kullanabileceksiniz. Okla gösterdiğim yere gelince Duke ile araçtan inin ve yüzerek 5 nolu yere çıkın.





5) Buradan Duke ile kütüklerin yanındaki sniper'ı vurabilirsiniz. Ayrıca burada yine el bombacısını ve onları öldürdüğünüzde incelemeye gelecek olan diğer sniper'ı da vurmalısınız. Böylece tüm mermilerinizi yararlı işler için harcamış olacaksınız. Fırsat bulduğunuz anda öldürdüğünüz sniper'ların yanlarına gidin ve üzerlerindeki mermileri toplayın. Şimdi Tread ile 5 nolu yere gelin ve molotof kokteyli kullanarak biraz katliam yapın. İlk saldırınızdan sonra gelecek olan grubun tamamını bir molotof ile temizlemeniz mümkün. Bu sırada mermi topladıysanız Duke ile de saldırıya destek verebilirsiniz.

6) Inferno'yu karaya çıkarın ve buradaki aracı ister el bombası kullanarak, ister yanındaki varilleri patlatarak havaya uçurun. Sakın benim ilk seferinde yaptığım gibi buradaki araca binmeye kalkmayın, yoksa araçla beraber siz de havaya uçuyorsunuz ve eğer kendinize güvenip hiç quick save yapmadıysanız bölümü baştan oynuyorsunuz :)

7) Artık yolu temizlediğinize göre tüm adamlarınızı amfibik araca bindirip yoldan rahatça geçebilir ve bir bonus bölümü daha bitirebilirsiniz.

Bölüm 4: Target Burma – B7D8F

1) Bu bölümde geçen bonus bölümünde tanıdığımız Duke çok önemli bir rol oynayacak. Tiny ile ok yönünde ilerleyin ve yolun üstündeki bir iki askeri bıçakla keserek öldürün. Bu askerlerin üzerlerindeki tüfekleri mutlaka alın, aynı geçen bölümlerde olduğu gibi bu bölümde de acil durumlarda tek atışta öldürebilen bu tüfekler oldukça işimize yarayacak. Ok boyunca tehlikeleri temizlediğinizde Duke ile okun sonuna gidin ve pusuya yatın.

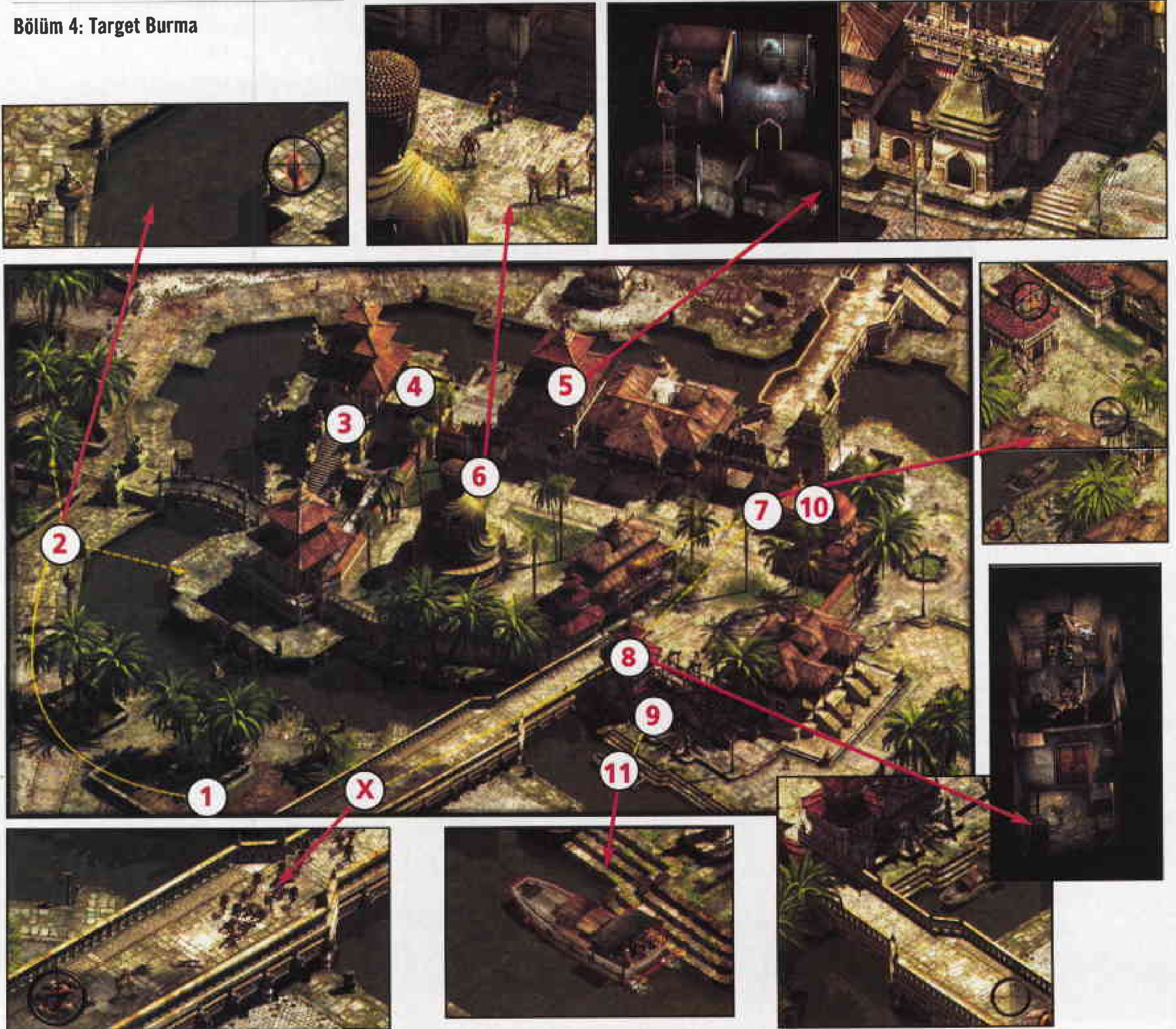
2) Duke ile tam bu noktada durduğunuzda tüfeğinizle rahatça vurabileceğiniz iki tane asker olduğunu göreceksiniz. Bunları haritada ok ile gösterdim. Sağ taraftaki askeri vurduğunuzda yukarıdan onu görüp incelemeye gelen iki üç askeri daha yine rahatça vurabilirsiniz.

3) Etraf sakinleştiğine göre Tiny ile dini liderin yanına gitme vaktimiz geldi demektir. Bu binaya girin ve içerideki liderle konuşun. Onunla konuştuktan sonra, onu kontrol edebiliyoruz. Zaten bölümün sonunda da hep beraber bota binmemiz gerekiyor. Nasılsa dışarısı sakin diyerek onu şimdiden dışarı çıkarabilirsiniz. Bölümün başında beklemekte olan Lupin ile Tread'i de bu binanın yanına getirip herkesi bir araya toplayın.

4) Tiny ile hemen 3 nolu binanın yanındaki merdivenlerden çıkın ve burada görmüş olduğunuz delikten aşağı inin. Girdiğiniz odadaki elemanları bıçak yardımıyla rahatça öldürebilirsiniz. Zaten böyle yerlerde size daha başta söylediğim gibi silahla birini vurup, gelenleri de tüfekle temizleyebilirsiniz. İki üç düşmanın size sorun çıkarabileceğini sanmıyorum. İlk girdiğiniz odadaki delikten aşağı indiğinizde Ghurka'lar ile konuşacaksınız. Şimdi onlara silah temin etmemiz gerekiyor. Tek tek tüm Ghurka'ların yanına gidin ve onların kontrolünü alıp hepsini dışarıya çıkarın.

5) Silahları alacağımız adam bu binada tutuluyor. Bu binaya haritada göremediğiniz arka kapıdan girmelisiniz. Burası iki katlı bir yer, eğer ilk kapıdan girerseniz girdiğiniz odadaki askeri bıçakla öldürün. Merdivenden aşağı inin ve buradaki askeri de öldürün. Son olarak şişman adamın olduğu odaya merdivenle çıkın ve buradaki son askeri de halledin. Şimdi şişman adamla konuştuğunuzda önceden inceleyemediğiniz sandıkların içine bakabileceksiniz. Sandıklarda birçok tüfek ve daha önemlisi birçok sniper mermisi bulunuyor. Ghur-

Bölüm 4: Target Burma



ka'lara silah sağlamak için bu tüfekleri kullanabileceğiniz gibi, dışarıda öldürdüğünüz askerlerin üzerlerinden alacağınız tüfekleri de kullanabilirsiniz.

6) Ghurka'lar ve dini lider dahil tüm adamlarınızı bu noktaya toplayın. Ghurka'lara silah vermek için W tuşuna basıp onların üzerlerine tıklamalısınız. Inventory'lerinde bir tüfeklik yer bulunuyor zaten. Her ne kadar ben gerek duymadıysam da silahlandırdığınız Ghurka'larda bazılarını stratejik yerlere yerleştirebilir, böylece hem sizi hem de kendilerini savunmalarını sağlayabilirsiniz.

7) Tiny ile topladığınız tüm sniper mermilerini Duke'e verin ve 7 nolu bölgeye gelin. Buradan okla gösterdiğim yerlerdeki sniper'ları, ve onları öldürdükten sonra aşağıda göreceğiniz bir iki askeri tüfeğinizi kullanarak öldürün. Duke ile öldürdüğünüz sniper'ların olduğu yönde ilerleyin ve aşağıda botun yanına kadar inerek etrafta göreceğiniz askerleri sessizce halledin. Bu sırada F9 tuşunu kullanarak yakınlarda canlı birinin kalıp kalmadığını kontrol edebilirsiniz.

8) Yavaş yavaş bölümün en stratejik kısmına geliyoruz. Tiny ile 8 nolu binaya girin ve tüm katlardaki askerleri öldürün. Burada gürültü yapmamak için kasmanıza gerek yok, önemli olan Duke'e çalışabileceği rahat bir ortam hazırlamak. İçerisi temizlendiğinde Duke ile bu binaya girin ve en üst kata çıkarak ok yönünü rahatça görebileceğiniz pencereden dışarı bakın (yine W tuşunu kullanarak pencereye tıklayın). Burası radyoyu kullandıktan sonra ordusuyla gelecek olan zorba lidere suikast düzenleyeceğimiz yer.

9) Lupin, Thread ve dini lider ile bu noktaya gelin. Henüz bota binmenize gerek yok, önceden bota bindiğiniz taktirde gelecek olan ordu sizi görebilir ve diğer adamlarınızı da bindirip bölümü bitirmek için oldukça acele etmeniz gerekebilir. Ben bu noktada önceden bota bindiğimden, diğer adamları zamanında toplayabilmek için burayı 5-6 kere tekrarlamak zorunda kaldım.

10) Tiny ile 10 nolu binaya girin. Giriş katındaki askerleri öldürdükten sonra yukarıya çıkın ve her biri farklı yönlere bakmakta olan üç askeri de şişleyin. Tiny ile tekrar dışarı çıkın ve onu 9 nolu yere gönderip Ghurka ile binaya girin. Üst kata çıkıp radyoyu kullandıktan sonra zamanlamanın müthiş önemli olduğu kısım başlayacak. Hemen kontrolü Duke'a geçirin ve tüfeğinizi hazırlayıp ordunun gelmesini bekleyin. Yoldan ilk olarak yaklaşıp 20-25 kişilik bir ordu gelecek, büyük bir ihtimalle daha lider görüş alanınıza girmeden bunlardan bazıları sizi fark edecek. İşte bu noktada çok hızlı olmalı ve lideri gördüğünüz gibi (onu mavi elbisesinden tanıyabilirsiniz) ateş edip koşarak dışarı çıkmalısınız.

11) Ortalık iyice karıştığından yine çok acele bir şekilde tüm adamlarınızı ve dini lideri bota bindirin. Hepiniz bota bindiğinizde bölüm bitecektir.

Evet sevgili okurlar. Biliyorum dördüncü bölümü bitirdikten sonra bir boşluk hissedecek ve keşke diğer bölümlerin de açıklaması olsaydı diye düşüneceksiniz. Elimde olmayan sebeplerden dolayı (hatta yüz yılda bir olabilecek sebeplerden dolayı) bu kadar az bölüm içeren bir yazı yazdığım için ben de pek rahat sayılmam. Ama en azından bu bölümleri mümkün olduğunca ayrıntılı ve haritalarla destekleyerek hazırlamaya çalıştım. Bundan sonraki bölümlerde gerçekten ciddi anlamda takıldığınız yerler olursa bana mail gönderebilirsiniz. En azından bu yolla eksikliği telafi etmeye çalışırız. Geçen ay maillere pek fazla cevap yazma imkanım olmamıştı ama bu ay bunun da üstesinden gelmeye çalışacağım. Gelecek ay görüşmek üzere.

Eser Güven I eser@level.com.tr



Bonus Bölüm 4

1) Çok zor bir bonus bölüm. Zaten böyle saldırıya direnme görevleri her zaman zor oluyordu, ama bu seferki içlerinde en zor olanı. Vereceğim tavsiyelere uymadan da şansınız yaver giderse bölümü bitirmeniz mümkün. İlk olarak aşağıdaki düğmeye basarak düşmanın ne şekilde saldırdığına ve takip ettiği yollara bir bakın. Sonra bölümü tekrar yükleyin ve saldırıyı gerçekleştirdikleri rotalara birkaç mayın yerleştirin. Asıl komandolarınız dışındaki müttefik askerleri siper duvarlarının arkasında konuşlandırıp komandolarınızla onları destekleyin. Sonra Inferno ile yavaşça ekranın en sağından ok işareti boyunca sürünerek en alttaki duvarın arkasına geçin. Bu bölümde aşağıdaki düğmeyi kullanarak saldırıyı başlatmanın hiçbir mantığı yok. Bunun yerine ilk sürpriz atağı gerçekleştirip en azından düşmanın sayısını azaltacağız. Kendinizi hazır hissediyorsanız Inferno ile aşağıdaki asker grubunun üstüne el bombası atın. Düşman sayısını neredeyse yarı yarıya azaltacak bu saldırıdan sonra düşman saldırısı otomatik olarak başlayacak. Inferno ile hemen geriye doğru kaçmaya başlayın ama bu sırada kaçışınızı el bombalarıyla destekleyerek en azından birkaç düşmandan daha kurtulun. Duke'u iyi bir yere yerleştirdiyseniz komandolarınıza doğru saldıran askerleri tüfeğinizle teker teker indirmeniz mümkün, ama daha da önemlisi bütün bu bonus bölüm boyunca Inferno'nun alev silahını etkin olarak kullanmanız bölümü oldukça rahatlatacaktır. İlk dalgayı savuşturduktan sonra düşman destek birimleri saldırıya devam edecekler. Bölümde tüm adamlarınızın sağ kalması diye bir olay gerekli olmadığından kalan komandolarınızın bütün ateş gücüyle bu saldırıya da yanıt verin. Burada özellikle Tread'in molotof kokteylleri ve Inferno'nun el bombaları düşmanı toplu halde öldürebilmek açısından oldukça işinize yarayacak. Moralinizi bozmak istemem ama bu bölümü saldırının başlamasından itibaren yaklaşık 10 kere oynamak zorunda kaldım, siz de kolay olacağını sanmayın.

hilekar

En son oyunların hileleriyle tekrar karşınızdayız.

Commandos 2: Men Of Courage

Hile modunu açmak için isim olarak "GONZOANDJON" yazın. Oyun sırasında tuş kombinasyonlarını kullanarak istediğiniz sonuçları alabilirsiniz. Oyun içinde bir komandoyu seçtikten sonra aynı kodu yazarak gene hile modunu açabilirsiniz. Fakat ne yazdığınızı göremeyeceğinizden doğru kelimeyi yazdığınızdan emin olmayabilirsiniz.

Sonuç	Kod
Görevi geçersiniz	[Ctrl] + [Shift] + N
Yenilmezlik	[Ctrl] + I
Görünmezlik	[Ctrl] + V
Tüm düşmanları yok eder	[Ctrl] + [Shift] + X
Seçili komandoyu mouse imlecinin bulunduğu yere ışınlar	[Shift] + X
Frame Rate'i gösterir	[Ctrl] + [Minus]

Level Kodları

Level	Normal	Zor	Çok zor
1	XHGDR	PLKUM	PVTSL
2	WKUC4	JE5SH	SKDJF
3	YSM51	DFY3B	3DYNG
4	B7D8F	K9D3H	9BG3S
5	3GHSL	NMWQ9	KJWIK
6	AZLM1	16G3L	E2J7H
7	JAHSG	WL3CZ	ZX78Y
8	UN63A	LPQ6T	TRIB4
9	VAZ2P	SRCM8	TRD78
10	9TT5W	PAEN8	1LP0O



Red Faction

Gizli FMV filmi İkinci CDyi takın ve "/data/movies" dosyası altındaki "blink" dosyasını çalıştırın.

Hile Kodları Oyun sırasında konsolu açmak için ~ tuşuna basın. Aşağıdaki kodları girerek hilelerinizi yapabilirsiniz.

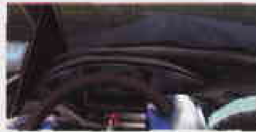
Sonuç	Kod
Tanrı Modu	vivalahelvig
Tüm silahlar ve cephane	bighugmug
Uçma modu	heehoo
Alternatif bakış açısı	camera[1-3]

Not: Tanrı modu bazı bölgelere girdiğinizde çalışmayabilir. Bazı levellarda ise gizli bir şekilde ilerlerken bazı silahları kullanamayabilirsiniz.



Colin McRae Rally 2

Kod	Sonuç
allthebuttons	Tüm arabalar
greatnews	Tüm trackler
minime	Mini Cooper S Car
evilevo	Mitsubishi Lancer Alternatives'e ulaşın
onecarefulowner	Tüm arabalar
offroad	Lancer Road Car
jobinitaly	Mini Cooper
jimmyscar	Sierra Cosworth
coolestcar	Ford Puma



Pro Rally 2001

Bunları oyuncu adı olarak girin

Kod	Sonuç
IVAN LLANAS	Tüm Training Modları açılır
BUIN	Tüm Championship Modları açılır
RICITOS	Tüm Arcade Modları Modları açılır
PAC	10 saniye ceza verir
ALCAPARRA	Tamir süresi yarıya iner
CHOKINI	Tüm rakipleriniz Rosa olur

Bu kodları oynarken girin

Kod	Sonuç
TORPEDONOW	Akselerasyonu arttırır
IHATEDAMGS	Damage kalkar
REPAIRMEPZ	Anında tamir
SICILIANDV	Autopilot
NLSMANDELA	Freedom Modu
NPVITAMINC	Cezalar kalkar
CREDITCARD	Championship'te tamir 280 saniyede olur



CHEATSTATION

Super Puzzle Fighter 2 Turbo

(Puzzle Fighter X 2)

Akuma (Gouki): 1P için Morrigan' ın üzerine gelip select' i basılı tutarak aşağı(3), sol(3) ve yuvarlak yapın. 2P için Felicia' nın üzerine gelip select' i basılı tutarak aşağı(3), sağ(3) ve yuvarlak yapın. Bu hile Street Puzzle modda çalışmaz.

Full-attack Akuma (Gouki): 1P için Morrigan' ın üzerine gelip yukarı(3), sol(3) ve yuvarlak yapın. 2P için Felicia' nın üzerine gelip yukarı(3), sağ(3) ve yuvarlak yapın. Bu kod sadece oyunun turuncu diskteki versiyonlarında çalışır.

Anita (Amanda): 1P için Morrigan' ın üzerine gelip select' e basılı tutarak, kursörünüzü iki kare sağ yapın ve yuvarlağa basın. *2P için Felicia' nın üzerine gelip* select' e basılı tutarak bir kare sol yapın ve yuvarlağa basın. Bu kod Street Puzzle modda çalışmaz.

Hsien-Ko (Lei Lei): 1P için Morrigan' ın üzerine gelip select' e basılı tutun ve Lei Lei' nin üzerine gidip yuvarlağa basın. 2P için Felicia' nın üzerine gidip select' e basılı tutun ve Lei Lei' nin üzerine gidip yuvarlağa basın.

Hsien-Ko's (Lei-Lei' nin kız kardeşi): 1P için Morrigan' ın üzerine gidip select' i basılı tutarak bir kare sağa gidin ve yuvarlağa basın. 2P için Felicia' nın üzerine gidip select' i basılı tutarak iki kare sol yapın ve yuvarlağa basın.

Dan: *1P için Morrigan' ın üzerine gidip select' i basılı* tutun ve sol(3), aşağı(3), yuvarlak yapın. 2P için Felicia' nın üzerine gelip select' i basılı tutarak sağ(3), aşağı(3) ve yuvarlak yapın.

Devilot: 1P için Morrigan' ın üzerine gelip select' i basılı tutarak sol(3) ve aşağı(3) yapın. Zamanlayıcı 10 saniyeye ulaştığında yuvarlağa basın. 2P için Felicia' nın üzerine gelip select' i basılı tutarak sağ(3) ve aşağı(3) yapın. Saniyenin 10 olmasını bekleyip yuvarlağa basın.

Full-attack Devilot: 1P için Morrigan' ın üzerine gidip aşağı(13) yapın ve zamanlayıcının on saniyeye gelmesini bekleyip yuvarlağa basın. 2P için Morrigan

Command And Conquer: Tiberian Sun

Sınırsız Firestorm Wall Öncelikle Firestorm Wall'u tamamen şarj edin ve açın. Daha sonra gücü bitmek üzereyken veya kapanmak üzereyken duvarı satın veya kapatın. Bu işlemi Firestorm ikonunun üzerinde "On Hold" yazıncaya kadar tekrarlayın. Artık Firestorm Wall'unuz siz Power Plant'lerinizi kapatıncaya ya da yeni bir Power Plant kuruncaya kadar açık kalacaktır. Bu hile eğer oyununuza yama yapmamışsanız çalışır.

Araçları kaçırmak için Şehire bir Mutant Hijacker götürün ve bulduğunuz araba, kamyonet veya otobüsleri kaçırın. Bunların içine askerlerinizi doldurup onları taşımak için kullanabilirsiniz. Böylelikle en klasik nımara olan okul otobüsünü düşman üssünün içine sokup orada askerlerinizi içinden çıkartma olayını yapabilirsiniz. GDI'lar okul otobüsüne ateş açmazlar.

NOD ore processor ve mining vehicle'ı ele geçirmek için Bu hileyi GDI'ların "Destroy Chemical Tanks" görevinde yapın. Bir mühendisi NOD ore processor'un yanına yerleştirin ve mining vehicle içeri girince binayı ele geçirin. Böylelikle hem bina hemde araç sizin olacaktır.



Pool Of Radiance: Ruins Of Myth Drannor

Bir text editörü kullanarak "/data" klasörünün altında "cheats.txt" isimli bir dosya yaratın. Artık oyun sırasında frame rate'i görebileceksiniz. Nümerik klavyedeki + tuşuna basarak kahramanlarınızın alacağı experience puanlarınızı arttırabilirsiniz.

Hex Editörü hilesi

1.Bir takım yarattıktan sonra yeni bir oyuna başlayın ve oyunu saveleyin. Ya da takımınıza yeni bir karakter ekleyip oyunu saveleyin.

2. .sav dosyasını (aman dikkat bu demin savelediğiniz oyundur mutlaka yedekleyin) bir hex editörü ile açın.

3. Karakterinizi bulmak için ascii search yapın.

4. Hexte Health kısmını arayın. Eğer 10/10 gibi bir rakamsa hex formatı

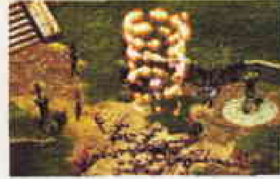
0a 00

00

00 0a

gibi olacaktır. Bu satırdaki iki 0a satırını istediğiniz değer ile değiştirebilirsiniz. Genelde sizin karakterlnizin ismine yakın bir yerde bulabilirsiniz.

5 Altı temel stat'ı değiştirmek için genelde karakterinizn özelliklerinin sonuna doğru diğer karakterin isminin hemen yanında olan 0d 0c 0d 0c 0e 0a gibi bir yazı sizin statlarınızı gösterir. Bunları ırk ve sınıf limitlerinizi aşmadan değiştirebilirsiniz.



Zoo Tycoon

1. config.ztd dosyasını winzip ile açın

2. Economy.cfg dosyasını notepad ya da wordpad ile açın

3. cZooDooRecyclingAmount yazısını arayın ve rakamı ne ile isterseniz değiştirin. Bu her recycle ettiğinizde size gelecek olan kardır. Genelde ayda sekiz ila oniki arası recycle yaparsınız

4. 800 olması gereken cKeeperCost satırını arayın. Bu zoo keeper'lara ödediğiniz maaştır. Daha az bir rakama değiştirirseniz doğal olarak masraflarınız düşer.

5. Eğer oyunun başında daha fazla para isterseniz zoo.ini dosyasını notepad veya wordpad ile açın ve MSMaxCash yazan satırı bulun. Hangi rakamı yazarsanız o kadar para ile oyuna başlarsınız.

Triceratop'ları açmak için Bir serginizi "Cretaceous Corral" olarak adlandırın.

Unicorn'u açmak için Bir serginizi "Xanadu" olarak adlandırın.

Note: Üstteki iki hileyi yaparken önce bilgisayarın sergilerinize otomatikman isim vermesine izin verin ve sonra isimlerini değiştirin. Yoksa oyun çökebilir.

Anında para kazanmak için CTRL + ALT +4 tuşlarına basarsanız (hani $ yazmak için bastığımız gibi) anında $10,000 paranız olur. Eğer çalışmazsa Shift + 4 kombinasyonunu deneyin.



Spider Man

Aşağıdaki kodları ana menüde bulunan "specials" bölümündeki "cheats" kısmına girebilirsiniz.

Sonuç	Kod
Spider-Man çizgi romanı	FUNKYTWN
Yapışkan Spider-Man	STICKMAN
Ben Reilly kostümü	CLUBNOIR
Tanrı Modu	ADMNTIUM
What If modu	UATUSEES
Karakterleri gösterir	RGSGLLRY
FMV bölümlerini gösterir	CINEMA
Tüm çizgi romanları gösterir	FANBOY
Level seçebilirsiniz	MME WEB
Tüm çizgi romanların kapaklarını gösterir	KIRBYFAN
Hikayeyi gösterir	ROBRTSON
Kostümü değiştirirsiniz	SM LVIII
Peter Parker kostümü	MRWATSON
Amazing Bag Man kostümü	KICK ME
Scarlet Spider kostümü	XILRTRNS
Spidey Unlimited kostümü	SYNOPTIC
Captain Universe kostümü	TRISNTNL
Spidey 2099 kostümü	MIGUELOH
Symbiote Spidey kostümü	SECRTWAR
J. James Jewett	RULUR
Sınırsız ağ	GLANDS
Tam sağlık	WEAKNESS
Ana kod	LEANEST

Oyunda Tony Hawk'ı görmek için

Scorpion'u yenince Scorpion üzerinde televizyon olan bir masayı devirecektir. Düşerken monitörde Tony Hawk'ın kaykay ile dolaştığını görebilirsiniz.



Hile yaparken nelere dikkat etmeli ?

1- Eğer bir hileyi yapmadan önce konsolu açın diyorsa bu tuş ya " üzerinde é harfi bulunan tuş ya da – tuşu (1 tuşunun üstündeki tuş) tuşudur.

2- Eğer bir dosyayı açıp onda değişiklik yapmanız söyleniyorsa aksi belirtilmedikçe her zaman notepad ile açın.

3- Eğer bir dosyada değişiklik yapacaksanız MUTLAKA yedeğini alın.

4- Eğer hex editörü kullanın diyorsak bu "ultra edit" gibi ayrı ve özel bir programdır.

5- Eğer hile çalışmıyorsa muhtemelen elinizdeki versiyona uygun olan hile bu değildir. Hemen bizi suçlamayın.



CHEATSTATION

yerine Felicia ile başlayın.

Bölüm seçme: karakterinizi seçip L2 + R2 + Select' e basılı tutarak handicap seçin. Bu düğmeleri basılı tutarken aşağıdakilerden birisini kullanın.

Bölüm	Tuş
Ryu	Sol
Chun-Li	Aşağı
Ken	Sağ
Sakura	Üçgen
Akuma	L1
Morrigan	Yukarı
Donovan	Yuvarlak
Felicia	Kare
Hsien-Ko	X
Devilot	R1
Dan	(Hiçbiri)

X-Men: Mutant Academy 2

Mega kod: ilk ekranda select, aşağı, R2, L1, R1 ve L2 yapın. Tüm kostümler, videolar, havuz partisi, Psylocke, Juggernaut, Spider-Man, Professor X ve diğer tüm özellikler açılacak. Spider-Man' i kullanabilmek için, Cyclops' a gelip L1' i basılı tutun. Professor X için ise aynı işlemi Magneto' da tekrarlayın.

Shark Köşesi

Grandia

Justin maksimum Str/Atk	8001027A - 03E7
Justin maksimum Vit/Def:	8001027C - 03E7
Justin maksimum Wit/Atk:	8001027E - 03E7
Justin maksimum Agi/Mov:	80010280 - 03E7
Justin maksimum HP:	80010276 - 03E7
Justin sınırsız HP:	80010278 - 03E7
Justin maksimum/ sınırsız MP Lev 1:	800102A8 – 6363
Justin maksimum/ sınırsız MP Lev 2:	800102AA – 6363
Justin maksimum/	

Hostile Waters: Antaeus Rising

Hostile Waters: Anteus Rising 'in masa üstündeki ikonuna gidin ve sağ tuşla tıklayıp properties kısmındaki Target: Dizinini şu şekilde değiştirin, "C:\Program Files\Hostile Waters\"solomisons.exe -setusupthebomb ". Daha sonra oyun sırasında "F8" tuşuna basarak konsolu açın. Konsola aşağıdaki kodları girebilirsiniz. Konsolu kapatmak için yine "F8" veya "Esc" tuşuna basın.

Kod	Sonuç
enableallmovies 1	Tüm movieleri cinematik kısmından açar
fillhyfucre 1	99999EJ verir
invulnerable 1	Tüm birimleri yenilmez yapar
revealmap 1	Haritayı açar
Winlevel 1	Görevi başarıyla bitirirsiniz

Aşağıdaki kodların sonuçları bilinmemekle birlikte denemekte serbestsiniz

aicolourdebugaiscriptdebug	aitrace	allyourbasearebelongtous
applycontrolchanges	attractmode	bind
bindaxis	buildall	camdebug
camfirstperson	cancelcontrolchanges	changelevel
counters	debugtoggle	defaultkeys
deletesave	deydododatdohdontdeydoh	enabletyping
endtutorial	enteraxisredefine	enterbuttonredefine
forceshadowupload	hudrender	levelmenu
loadgame	lowfog	mapboxdebug
menu	*m_aftermath*	*m_cabalmovie*
m_chamber	m_Coldmoviefive	m_Coldmovieone
m_Coldmoviethree	m_Coldmovietwo	m_conference
m_culturefive	m_finale	m_Flags
m_foreshadow	m_handh	m_intro
m_nanobot	m_newintro	
m_newintroend	m_newintromiddle	m_Ransom
m_smashtubes	m_terra	m_testtubes
m_tombakercold	m_tv	m_ufo
newgame	nextlevel	nofow
nouploads	objects	printing
printvidmem	properchopper	quit
restartlevel	resumegame	savegame
scriptinfo	sfxdebug	shadows
silly	simploids	startgamefromfrontend
terrain	terrainhogging	thereisnospoon
timings	WaveSmooth	Wireframe

Need For Speed 3: Road Challenge

Bu kodları yarışa başlamadan önce herhangi bir menü ekranında girerek istediğiniz hileyi çalıştırabilirsiniz.

Sonuç	Kod
Yolda daha fazla trafik olur	rushhour
Polis kovalamaca sırasında arkanızdan bağırır	bullhorn
Tek kişilik yarış modundan arabanızın hızı artar	gofast
Tek kişilik yarış modundan tüm arabalar hızlanır	madland
Otomatik vitesteyseniz manuele geçer	monkey
Empire City pisti açılır	empire
El Niño bonus arabası açılır	elninor
CLK GTR bonus arabası açılır	merc
Jaguar XJR-15 bonus arabası açılır	jag
El Niño pursuit arabası açılır	ecop
Diablo pursuit arabası açılır	dcop
Tüm arabalar açılır	allcars
Jaguar XJR-15 ve tüm gizli polis takip arabaları açılır	newcars
Mazda Miata	go01
Toyota Landcruiser	go02
Cargo Truck	go03
BMW 5 Series	go04
71 Plymouth Cuda	go05
Camper Shell'li Ford Pickup açılır	go06
Jeep Cherokee	go07
Ford Fullsize Van	go08
65 Mustang	go09
66 Chevy Pickup	go10
Range Rover	go11
Okul otobüsü	go12
Caprice Classic Taksi	go13
Chevy Cargo Van	go14
Volvo Station Wagon	go15
Sedan	go16
Crown Victoria polis arabası	go17
Mitsubishi Eclipse polis arabası	go18
Grand Am polis arabası	go19
Range Rover polis arabası /Ranger Jip	go20
Kaybeden araç yarıştan çıkar	go21

Oni

Cheat modu açmak için Bunu için bir hex edit programı gerekiyor. Bu biraz ileri bir teknik olduğundan yapmadan önce dosyalarınızı mutlaka kopyalayın. Hex editörünüzle "persist.dat" dosyasını açın 0X44'e gidin ve oradaki değeri 07 yapın. Bundan sonra cheat kodları girebilmek için F1 tuşuna basmalısınız.

Kod	Sonuç
liveforever	God Mode
shapeshifter	Karakterleri değiştirir (F8 tuşu)
touchofdeath	Omnipotence
canttouchthis	**Durdurulamazsınız**
fatloot	Cephane ve Health
glassworld	Camdan Mobilyalar
winlevel	Level'ı kazan
loselevel	Level'ı kaybet
bighead	Big Head Modu
minime	*Mini Mod*
syukarierammo	Syukarier Ammo Modu
roughjustice	Gatling Guns Modu
chenille	Daodan Power Modu
behemoth	Godzilla Modu
elderrune	Regeneration
moonshadow	Phase Cloak
munitionfrenzy	Weapons Locker yaratılır
fistsoflegend	Fists of Legend Modu
killmequick	Ultra Mod
carousel	Slow Motion
Thedayismine	Developer Modu

Developer Mod Hileleri Bu moddayken hileleri girebilmek için ` tuşuna basın.

Kod	Sonuç
door_ignore_locks = 1	Tüm kapıları açar
ai2_kill	Tüm bilgisayar yönetimindeki düşmanları öldürür
chr_nocollision 0 1	No Clipping Mode



CHEATSTATION



sınırsız MP Lev 3:	800102AC – 6363
Justin maksimum hız:	80010282 - 03E7
Justin sınırsız hız:	80010284 - 03E7
Justin next level daima 1:	80010274 – 0001
Sue maksimum Str/Atk:	8001037A - 03E7
Sue maksimum Vit/Def:	8001037C - 03E7
Sue maksimum Wit/Atk:	8001037E - 03E7
Sue maksimum Agi/Mov:	80010380 - 03E7
Sue maksimum HP:	80010376 - 03E7
Sue sınırsız HP:	80010378 - 03E7
Sue maksimum/	
sınırsız MP Lev 1:	800103A8 – 6363
Sue maksimum/	
sınırsız MP Lev 2:	800103AA – 6363
Sue maksimum/	
sınırsız MP Lev 3:	800103AC – 6363
Sue maksimum hız:	80010382 - 03E7
Sue sınırsız hız:	80010384 - 03E7
Sue next level daima 1:	80010374 - 0001

Ridge Racer Type 4

NTSC versiyon kodları

Herşey açık:

800F3B28 – 0101 800F3B2A – 0101

Tüm DRT takım araçları:

800F3AE0 - FFFF 800F3AE2 - FFFF

800F3AE4 - FFFF 800F3AE6 - FFFF

800F3AE8 - FFFF 800F3AEA - FFFF

800F3AEC - FFFF 800F3AEE – FFFF

Tüm MMM takım araçları:

800F3AF0 - FFFF 800F3AF0 - FFFF

800F3AF4 - FFFF 800F3AF6 - FFFF

800F3AF8 - FFFF 800F3AFA - FFFF

800F3AFC - FFFF 800F3AFE – FFFF

Tüm PRC takım araçları:

800F3B00 - FFFF 800F3B02 - FFFF

800F3B04 - FFFF 800F3B06 - FFFF

800F3B08 - FFFF 800F3B0A - FFFF

800F3B0C - FFFF 800F3B0E – FFFF

Return to Castle Wolfenstein

Daha oyun beta test aşamasında ama biz konsol komutlarını bulduk. Bu komutların bir bölümü Counter Strike ya da Quake gibi oyunlarda da çalışan genel komutlardır.

Konsolu açmak için "~" tuşuna basın. İsminizin karakterlerini tek tek değiştirebilirsiniz. Bunun için ^# (# yerine 1-9 arasında bir rakam koyacaksınız) Rakamlar şöyledir:

1 Kırmızı
2 Yeşil
3 Sarı
4 Mavi
5 Açık Mavi
6 Pembe
7 Beyaz
8 Siyah
9 Kırmızı

Birde örnek verelim. Adımız Ahmet'se ^4A^7H^1Met olarak yazarsanız A harfi mavi, H harfi beyaz ve M harfi kırmızı olarak görünecektir.

/reconnect	Servera tekrar bağlar
/kill	Kendinizi öldürürsünüz
/quit	Oyundan çıkarsınız
/serverinfo	Serverın ayarlarını gösterir
/toggle r_fullscreen	

Oyunu pencerede veya tam ekran olarak oynarsınız. Ama her değiştirdiğinizde oyunu tekrar baştan başlatmak zorundasınız.

/toggle cg_drawcompass	Pusulayı açar/kapar
/toggle cg_draw2d	HUD açar/kapar
/toggle cg_drawfps	FPS'yi gösterir ya da saklar
/cg_FOV	

Kamera açısını değiştirir. İstediğiniz açıyı yaza yaza bulabilirsiniz.

/toggle cg_drawtimer	Kalan zamanı gösterir
/toggle cg_drawteamoverlay	Takımları gösterir

SERVER ADMIN KOMUTLARI

/map restart	Haritayı baştan başlatır
/sv_maxclients##	

Bağlanabilecek maksimum oyuncu sayısını belirler

/timelimit ##

Süreyi istediğiniz dakikaya ayarlar

/kick player_name	oyuncuyu serverdan atar
/g_friendlyFire#	

Friendly fireı 0 yazarsanız kapar 1 yazarsanız açar

/g_forcebalance	Takımları dengeler
/g_warmup##	

Başlarken bekleme süresini ayarlar

/g_gravity###

Yer çekimini ayarlar. Düşük yazdıkça azalır.

/g_speed###

Yürüyüş hızını ayarlar. Düşük yazdıkça yavaşlar.



Operation Flashpoint

[Sol Shift] tuşunu basılı tutun ve [Keypad eksi] tuşuna basın. Tuşlardan elinizi çekin ve daha sonra aşağıdaki kodları girin.

Kod	Sonuç
savegame	Oyunu saveler (Oyun ekranında)
endmission	Görevi bitirir (Oyun ekranında)
campaign	Levelları açar (Ana menüde)
topography	Etkisi bilinmiyor (Oyun ekranında)

Sınırsız save game yapabilme

Eğer bir görevde çok zorlanıp birden fazla save yapma ihtiyacı hissederseniz eski savelerden birini silmelisiniz. Bunu Users\\Saved\Campaigns\1985 dizininde bulabilirsiniz. ALT-TAB ile oyundan çıkın, eski dosyanın bir kopyasını alın ve sonra save dosyasını silin. ALT-TAB ile oyuna geri dönün ve ESC ile oyunu pause edin. Şimdi oyunu gene save edebilirsiniz. Üstelik bunu istediğiniz kadar tekrarlayabilirsiniz.

Tam cephane

Campaign'in ikinci levelında subaylarınız go go go! diye bağırdıklarında hemen moreammo yazarsanız tam cephaneyi alırsınız.

Sınırsız Cephane (Hex Editörlü)

Mutlaka dosyalarınızı yedeklemeyi unutmayın

User dosyanızın altındaki weapons.cfg dosyasını bir hex editörü ile açın.

..\Users\NAME\Saved\Campaigns\1985\ ya da

..\Users\NAME\Saved\Missions\01TakeTheCar\

weapons.cfg dosyası silahlarınızı içerir ve burada cephane sayınızda yazar.

```
class Magazine3
{
type="M16";
ammo=30.000000;
reload=0.133733;
id=352.000000;
};
class Magazine4
{
type="HandGrenade";
ammo=1.000000;
reload=1.215374;
id=353.000000;
};
```

Bir kez değişiklik yaptıktan sonra eğer bir görev yapıyorsanız ona başyan başlamalısınız ya da bir campaign içindeyseniz ona devam etmelisiniz. Bu değişiklikler her biri her yeni görev ya da campaign'in başında sıfırlanacaktır. Bu yüzden dosyayı tekrar değiştirmeniz gerekecektir. En iyisi değişiklik yaptığınız dosyayı başka bir yere kopyalayıp başlamadan önce bulunan dosyayı replace etmenizdir.

Bonus Level

Oyunu bitirdikten sonra yükleme ekranına kadar seyredin. Hepsi bittikten sonra bir ara sahne belirecektir. Burada bir telefon konuşması izleyeceksiniz. Daha sonra da bir Cessna'ya atlayıp Everon havaalanına gideceksiniz. Orada diğer karakterleri yanınıza alacaksınız ve hep beraber bir pub'a içmeye ve zaferinizi kutlamaya gideceksiniz.





CHEATSTATION

Tüm R.T. takım araçları:

800F3B10 - FFFF	800F3B12 - FFFF
800F3B14 - FFFF	800F3B16 - FFFF
800F3B18 - FFFF	800F3B1A - FFFF
800F3B1C - FFFF	800F3B1E – FFFF

PAL versiyon kodları

Tüm Dig Racing Team araçları:

50000802 - 0000	800F3930 - FFFF
800F3932 - FFFF	800F3934 - FFFF
800F3936 - FFFF	800F3938 - FFFF
800F393A - FFFF	800F393C - FFFF
800F393E – FFFF	

Tüm R.C. Micro Mouse Mappy araçları:

50000802 - 0000	800F3940 - FFFF
800F3942 - FFFF	800F3944 - FFFF
800F3946 - FFFF	800F3948 - FFFF
800F394A - FFFF	800F394C - FFFF
800F394E – FFFF	

Tüm Pac Racing Club araçları:

50000802 - 0000	800F3950 - FFFF
800F3952 - FFFF	800F3954 - FFFF
800F3956 - FFFF	800F3958 - FFFF
800F395A - FFFF	800F395C - FFFF
800F395E – FFFF	

Tüm Racing Team Solvalou araçları:

50000802 - 0000	800F3960 - FFFF
800F3962 - FFFF	800F3964 - FFFF
800F3966 - FFFF	800F3968 - FFFF
800F396A - FFFF	800F396C - FFFF
800F396E - FFFF	

Hız sonda: 800AC18E - 00FF

Her turu bir saniyeden az zamanda bitirme:

800F4BA8 - 0001 800F4BAC - 0001

800F4BB0 – 0001

Zaman limitini kaldırma:

800AC5A4 - 3AAA

560 km/s den daha hızlı gitme:

800AC0D0 - 0FFF

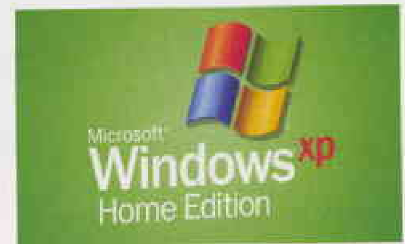
Ekstra deneme modu: 800F3974 – 0001

donanım



Havalar soğuyor mu? Güzel güzel, demek ki kış geliyor, yılbaşı geliyor. Bu ne demek, yeni oyunlar, donanımlar biri birinden güzel cihazlar geliyor. Artık sadece Amerika ve Avrupa'yı değil bütün dünyayı saran bu yıl başı çılgınlığı bakalım bize ne yenilikler getirecek. Athlon XP ve GeForce Ti ile ufak ufak kıpırtılar başladı bile. Umarım yılın bu son iki ayı hem Türkiye'de hem de Dünyada bilgisayar endüstrisini biraz olsun canlandırır. Ne zamandır ölü toprağı var sanki üzerimizde. ■ ■ ■

Tuğbek Ölek









Level Donanım Hit

Donanım'da bundan sonra tek bir ödülümüz var. Bütün özellikleri ile beğendiğimiz ve size gönül rahatlığıyla tavsiye ettiğimiz ürünler bu ödülü alacaklar. Ama unutmayın ki Donanım'larda zamanla eskiyor ve geçmişte verdiğimiz bir Level Hit ödülü yeni ve daha başarılı ürünlerin çıkmasıyla geçerliliğini kaybedebiliyor.

amd'ninyeniişlemcisiathlonxppiyasada!!!

Anlamsız pazarlama stratejileri ve yüksek performans

AMD'nin uzun süredir üzerinde çalıştığı Palamino çekirdeğini kullanan ilk işlemciler Mobile Athlon 4 ismiyle geçtiğimiz aylarda piyasaya çıkmıştı. Ancak herkes bu çekirdeği kullanacak olan ve adının Athlon 4 olarak konması beklenen asıl işlemciyi bekliyordu. Nihayet AMD yeni işlemcisini piyasaya sürdü; ancak Athlon XP adıyla. Kısa bir süre için Athlon XP'nin yapısını, özelliklerini falan bir yana bırakıp AMD'nin ilginç pazarlama stratejisinden bahsedelim. Çünkü işin eğlenceli kısmı burası.

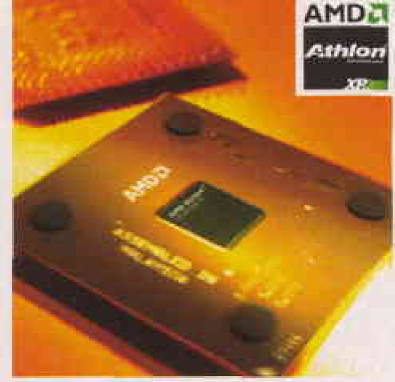
Yaz aylarında aslında 4. kuşak Athlon olmamasına rağmen AMD yeni işlemcilerini Athlon 4 ismiyle piyasaya sürdü. Çünkü Athlon 3 isminin Pentium 4'ün yanında zayıf kalacağını düşünüyordu. Şimdi bu Athlon 4'ün masaüstü versiyonları çıkıyor ve ismi Athlon XP. AMD buna gerekçe olarak işlemcisinin XP ile uyumluluğu ve optimizasyonunu gerekçe gösteriyor. Ama nedense bunu biraz abartıyor "AMD Athlon "XP", işlemcinin olağanüstü performansını Microsoft Windows XP işletim sistemine iletebilmek üzere dizayn edilmiştir". Bu söze bakarsanız Athlon XP, Windows XP için özel tasarlanmış bir işlemci. Ama böyle bir şey söz konusu değil elbette. Athlon XP'de özenli bir optimizasyon yapılmış olsa bile bu asla işlemcinin adını değiştirecek derecede önemli bir gelişme değildir.



Yeni isim metodu

AMD'nin Athlon XP için diğer bir ilginç pazarlama stratejisi de işlemcileri saat hızlarına göre değil performansına göre isimlendirmesi. Mesela Athlon XP 1.53Ghz'e verilen isim Athlon XP +1800. AMD buna gerekçe olarak da işlemci performansını salt saat hızının ifade etmediğini bu yüzden bir genel performans değerlendirmesinin gerekliliğini savunuyor. Bu konuda haklılar. Ancak 1.53Ghz'in +1800 olarak adlandırılmasının sebebini "Athlon Thunderbird ile performans karşılaştırması" olarak açıkladıklarında inandırıcılıklarını yitiriyorlar. Bana kalırsa verilen değerlerin amacı daha çok işlemcilerini Pentium 4'lerle eş değer tutmak istemeleri. Çünkü pek çok biliçsiz kullanıcı kaba bir rakamsal değerlendirme ile P4 1.5GHz'in Athlon 1.4Ghz'den hızlı olduğunu düşünüyor. Ancak gerçek bu değil. Athlon 1.4Ghz pek çok konuda P4 2GHz ile aşık atabilen bir işlemci.

Eğer kelimelerin altında yatan gerçekleri ortaya döktüysek Athlon XP'nin kendisine gelebiliriz. Yeni işlemcinin öncekilerden farkı elbette palamino çekirdeğine sahip olması. Bu yeni çekirdek önceki modellerde kullanılan Thunderbird'e göre dört üstünlüğe sahip. Birincisi Intel'in SSE komutlarına tam destek veriyor. İkincisi geliştirilmiş donanımsal Data Prefetch mekanizmasına sahip. Translation Look-aside Buffer'ları geliştirilmiş. Ve son olarak daha düşük güç tüketimine ve çekirdek üzerinde termal diyoda sahip.



Seramik değil organik

Athlon XP'de gördüğümüz önemli bir değişiklik işlemcinin nihayet seramik üzerine değil organik zemin üzerine yerleştirilmiş olması. Bu hem işlemcinin ölçeklendirilebilir olmasını hem de kapasitörlerin çekirdeğe daha yakın yerleştirilerek işlemciye daha sağlıklı güç verilebilmesini sağlıyor.

Athlon XP saat hızı olarak 1.53GHz'e kadar çıkarken FSB hızı da 133Mhz'e çıkmış. DDR desteği olduğundan bu efektif olarak 266Mhz FSB'ye sahip olduğu anlamına geliyor. Herhalde bundan sonra 100MHz destekli AMD işlemciler görmeyeceğiz.

Yeni işlemciyi henüz test etme şansımız olmadı. Ama Internet sitelerinde yapılan testlere bakarsanız genelde Athlon XP +1800'ün, Pentium 4 2GHz'den %10 oranında hızlı olduğu gözüküyor.

Bilgisayar Dünyası Batıyor mu?



2001'in sadece bizim için bir kabus gibi geçtiğini düşünüyorsanız feci halde yanılıyorsunuz. Bilgisayar endüstrisi fena halde kan ağlıyor. İflasın eşiğinde şirketler, işten atılan çalışanlar. Öyleki bilgisayar endüstrisine bakınca insan Türkiye'yi görüyor sanki. Mesela IBM 10.000 çalışanını işten attı, AMD ise toplam çalışanlarının %15'ini oluşturan 2.300 kişilik bir grubu çıkardı, Sun'dan çıkarılan çalışan sayısı ise 4.000. Intel, NVIDIA, AMD gibi iyi durumda olması gereken firmaların bile karları azalıyor, borsa değerleri düşüyor. Yıldızı bu denli parlamayan çok fazla firma da bir süredir zararda, mesela Compaq, Iomega, Creative. Üstelik toplam PC satışında geçen seneye göre %14 düşüş var. Eğer bilgisayar sektöründeki bu kriz aynen devam ederse teknolojinin ilerleme hızı oldukça düşebilir.

XP İçin sürücüler

Bütün donanım üreticileri Windows XP için sürücü çıkarma yarışına girmiş gibi görünyor. Eğer Win XP'ye geçmeyi düşünüyorsanız bu aralar donanımlarınızın üretici sitelerini dolaşıp yeni sürücüler çekebilirsiniz. Ayrıca www.windrives.com adresinden yeni çıkan sürücüleri takip etmek mümkün.

Ancak unutmayın Win XP kurulumda donanımların çoğunu tanıyıp kuruyor. Kendi kurduğu sürücüler sorunsuz çalıştığı sürece bir yenisini kurmaya gerek yok. Kısacası bozuk olmayanı tamire çalışmayın.

geforcetitanium

NVIDIA'nın sonbahar kreasyonu

Bu sonbahar'ın yeni NVIDIA'ları belli oldu. Yine eski grafik çipleri alındı hızları ile oynandı fiyatları ayarlandı ve piyasaya sunuldu. Daha önceden bu hızlandırılmış veya ucuzlatılmış kartlara Ultra ve MX adı verilirdi. Ama bu sefer seçilen isim Titanium, sebebini bende bilmiyorum.

NVIDIA'nın açıkladığı 3 yeni Titanium modeli var. Bunlar, GeForce3 Ti 500, GeForce3 Ti 200, GeForce2 Ti 200. İlk model olan GeForce3 Ti 500 açık olarak Radeon 8500'ü pefromans konusunda alt etmek için tasarlanmış. GeForce3'den çekirdek ve RAM hızı olarak 40MHz daha hızlı olan kart, muhtemelen performans olarak Radeon 8500'ü geçiyor. Radeon'lar ülkemize doğru düzgün gelmediği için bir tane edinip iki kartı karşılaştırmak oldukça zor olacak. Yeni kartlardan bir diğeri olan GeForce3 Ti 200 ise GeForce 3'ün 25Mhz çekirdek, 60Mhz RAM hızı azaltılmış hali. Yani bir nevi GeForce 3 MX diyebiliriz ona. Bitmek tükenmek bilmeyen GeForce 2 modellerinin sonuncusu olduğunu umut ettiğimiz GeForce 2 Ti ise, GeForce 2 Ultra ile GeForce 2 Pro arasında bir model. Bunların hepsi sadece kafa karıştırıcı değil mi? Siz tüm GeForce 2 ve GeForce 3'lerin kendi içlerinde farklı hızlardaki aynı kart olduğunu bilin yeter. Hangisinin ne denli hızlı olduğu bu küçük tabloda yazıyor.



Yeni GeForce'larda görünüm olarak değişiklik yok.

	GeForce2			GeForce3		
	Pro	Ti 200	Ultra		Ti 200	Ti 500
Çekirdek Hızı (MHz)	200	250	250	200	175	240
RAM Hızı (MHz)	200	200	230	230	200	250

appleipodmp3player

PC'leri satın, topluca Mac alıyoruz



Apple yeni bir MP3 player çıkardı ki sormayın komşular, ne akıl kaldı ne bizde ne hikmet. Arkası çelik önü beyaz, böyle insanın elinde tutmaya kıyamayacağı güzellikte bir şey. Ama Apple ne yapsa öyle olur diyip geçecektik ki bu sigara paketi boyundaki MP3 Player'ın 5GB kapasitesi olduğunu duyunca şuralara yığılıverdik. Üstelik geniş ekranı ile iPod'a aktaracağınız 1000'in üzerindeki şarkıya kolayca ulaşabiliyorsunuz, Firewire bağlantısı sayesinde 5GB şarkıyı sadece 10 dakika kopyalıyorsunuz! Üstelik olabilecek bu en harika MP3 Player 400$ gibi verilmesi zor ama anlaşılması kolay bir fiyata sahip. iPod'un tek bir eksisi var PC uyumlu değil, sadece Mac'lerle çalışıyor. Hesaplarıma göre eğer PC'mi satıp evi ipoteğe verirsem iyi bir Mac ve iPod alabiliyorum. Var mı ilgilenen?

HandspringTreo

Handspring Inc. 2002 yılının başında çıkaracağı, aynı zamanda cep telefonu olan bir el bilgisayarını duyurdu. Siyah beyaz ekrana sahip olan Treo 150-gram ağırlığında. Daha öncede Handspring için cep telefonu görevi gören bir springboard çıkmıştı. Ama 600$'a satılacak olan Treo çok daha başarılı gözüken bir cihaz.



Treo'da klavye kullanılmış.

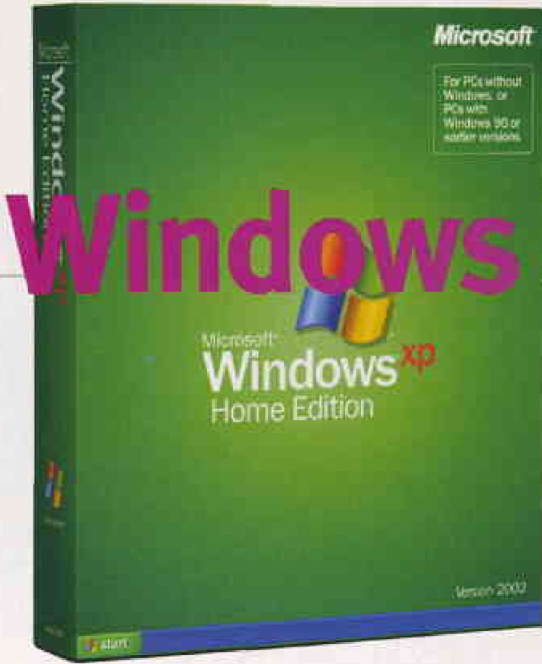
Yeni Voodoo Sürücüleri

AE Software isimli bir firma Voodoo 3/4/5 kartları için yeni bir sürücü paketi çıkarttı. Bu sürücü hem Windows XP ve Windows 2000 ile uyumlu hem de söz konusu kartlarda ciddi performans artışı sağlıyor. En azından b,z,m duyduğumuz bu. Duyduğumuz diyorum çünkü siteye gittiğimizde yasal sebeplerden download'ların kaldırıldığını gördük. Ancak bu böyle bir sürücünün olduğu gerçeğini değiştirmiyor. Sürücünün ismi Nfx Voodoo4/5 Drivers olarak geçiyor, dosya ismi ise nfxbeta2.exe. Sürücüyü yapan firmanın adresi http://www.aesoftware.com/voodoo5.htm ve e-mail'i voodoo5@aesoftware.com. Elimizdekiş ipuçları bunlar. Eğer sürücüyü bulabilirsek gelecek ay CD'ye koymayı düşünüyoruz.

Sony Aibo

Sanal kuçucuk Aibo'nun yeni modelleri yakında Japonya piyasasına sürülmüş olacak. Tam Japon işi bir buluş olan Aibo oldukça akıllı, çevresiyle ilgili ve sürekli iletişim halinde, duyguları varmış gibi yapan bir robot. Şu ana kadar piyasaya sürülen hiçbir Aibo yarım saatten fazla rafta kalmamış. Üstelik 2000$'lık fiyatına rağmen. Bu sefer Latte ve Macaron isminde iki Aibo çıkacak ve fiyatları 800$'a indirilmiş. Üstelik bu sefer Aibo'nun ağzına bir de dijital kamera yerleştirilmiş. Sony sıkı bir seri üretime geçip Japonya'daki bütün evlere Aibo sokmaya kararlı galiba. Zaten Aibo'nun Anime dizisi yakında Japon televizyonlarında oynamaya başlıyormuş.





Windows XP ve Oyunlar

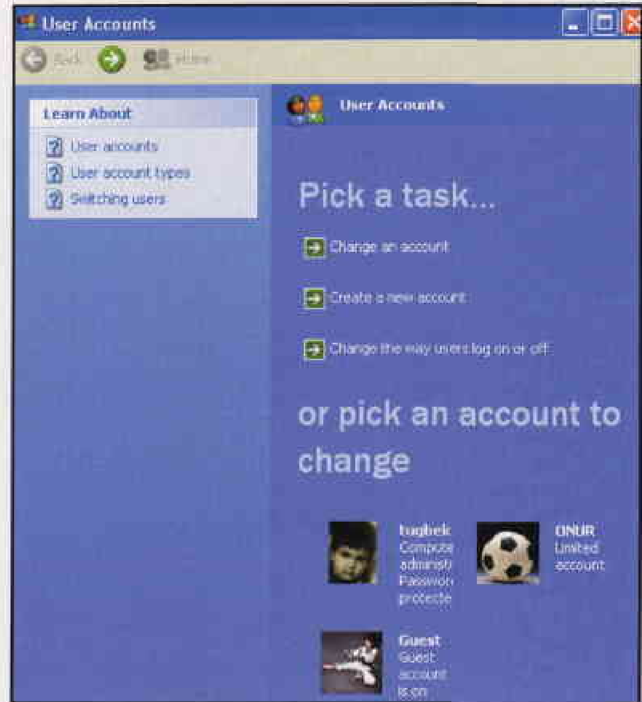
Bu ay çıkacak olan yeni Windows'umuz bizler için neler sunuyor? Oyuncuların hayalindeki işletim sistemi bu muydu? Gelin bir bakalım.

Microsoft uzun bir aradan sonra nihayet yeni bir işletim sistemi çıkardı. Açıkçası son 3 senedir aynı işletim sistemini kullanmaktan herkese gına gelmişti. Yazılım dünyasında sürekli gelişmeler yaşanırken asıl gelişmesi gereken işletim sistemimiz yerinde sayıyordu. Evet arada Windows 2000 çıkmıştı. Ancak Windows 2000'de kaç kişi sorunsuz oyun oynayabiliyordu ki? Sonra tarihe en bug'lı Windows olarak geçen Windows Me vardı tabii. Hem çoğumuz Me'den dilimiz yanınca Win 98'e geri dönmedik mi? Sonuçta kullanmayacağımız yeni bir işletim sisteminin çıkmış olmasının bize ne yararı vardı ki? Ama bu sefer Microsoft, Windows 98'den bu yana ilk defa, herkesin kullanmak isteyeceği ve diğer versiyonlara göre üstün olduğunda hemfikir olduğu bir işletim sistemi ile karşımızda.

Yeni Windows

Yeni Windows'u üstün kılan yanı, Windows 98'in kullanım kolaylığı ve performansı ile Windows 2000'in stabilitesini, gelişmiş yeteneklerini birleştiriyor olması. Üstelik bu ilginç karışıma her iki sistemde de olmayan yeni özellikler ekleniyor. Windows XP'nin kurulumu bittiğinde sizi şaşırtacak iki şeyle karşılaşıyorsunuz. Birincisi hemen hemen bütün sürücülerinizin hazır yüklenmiş oluşu, ikincisi ise bugüne dek görmediğimiz kadar güzel bir arayüz. Windows XP'nin ilk Beta'ları yayınlandığı zaman pek çok sivri zeka onun süslenmiş, cilalanmış bir Windows 2000 olduğunu iddia etmişti. Elbette Windows XP bundan fazlasına sahip. Ancak yeni arayüz öylesine güzel ve kullanışlı ki tek yeni özellik bu olsa bile onu diğerlerinden üstün kılar. Yıllardır bakmak zorunda kaldığımız o sıkıcı, dört köşe gri arayüzün yerini bakmaktan sıkılmayacağınız güzel bir arayüz almış. Yine de arayüzde kullanışlılığın artmış olması bizim için daha önemli. Windows'un kullanımı daha çok Start Menu'ye bağlı hale getirilmiş. Bu yüzden Start Menu yeniden yapılandırılmış. Artık çok daha geniş ve yetenekli bir Start Menu var. Solda en sık kullandığınız programların listesi var. Böylece sık kullanılan programlara erişim hızlandırılmış. Sağda ise eski Start Menu'de bulunan menüler ve yeni birkaç seçenek eklenmiş. Start Menu'nün en faydalı özelliği istediğiniz gibi özelleştirebilmeniz. Hangi fonksiyonların olacağına, sık kullanılan programların sayısına, seçeneklerin menü olarak mı yoksa kısa yol olarak mı bulunacağına karar verebiliyorsunuz.

Windows sık kullanılan programların listesini hazırlayabilmek için elbette hangi programın kaç kere kullanıldığının kaydını tutuyor.



Windows XP'de farklı kullanıcılar oluşturup bunlara farklı yetkiler atayabiliyorsunuz.

Ancak bunu sadece bu liste için kullanmıyor. Mesela Disk Cleanup seçeneği artık kullanmadığınız programların uninstall edilmesini teklif edebiliyor. Ayrıca XP bılgisayarınızı kullanmadığınız zamanlarda sık kullandığınız programları Hard disk'in dış sektörlerine taşıyarak bu programların daha hızlı açılmasını sağlıyor.

Taskbar ve Control Panel

Taskbar'da da gelişmeler var. Mesela geri planda çalışan programların ikonları sağ altta yer alır ve taskbar'ın büyük bölümünü işgal ederdi. XP bu programlardan aktif olmayanları tespit edip saklıyor. Burda bulunan küçük bir oka basınca saklanan ikonlar tekrar ortaya çıkıyor. İkinci güzel bir özellik taskbar'ın formunu ve yerleşimini kilitleyebilmeniz. Siz kilitledikten sonra taskbar hep aynı şekilde kalıyor. Yanlışlıkla aşağı çekmeniz, program kurdukça Quick Launch'ın şişmesi gibi sorunlarınız yok. Taskbar'daki diğer bir olum-

XP için yapılan uyumluluk testlerinin üç'de biri oyunlar üzerinde gerçekleştirilmiş

lu gelişme aynı programın açtığı farklı pencerelerin gruplanması. Mesela Internet Explorer'ın pencereleri daima yan yana duruyor. Üstelik bu pencerelerin sayısı çok artınca XP bunları bir menü haline getiriyor ve böylece taskbar'da tek bir programmışçasına gözükmelerini sağlıyor.

Arayüzle birlikte Control Panel de değişmiş. Seçenekler 9 ayrı kategori içinde gruplandırılmış. Böylece aradığınızı bulmak eskisine göre daha kolay. Diğer bir yenilik Desktop Cleaning. XP belli aralarla sizi masaüstünüzü temizleme konusunda uyarıyor. Hatta uyarmakla kalmayıp dilerseniz uzun süredir kullanılmadığını tespit ettiği kısa yol ve dosyaları bir klasörün içine topluyor. Masaüstünü sürekli dağıtanlar için kullanışlı bir özellik.

Arayüzdeki tüm bu gelişmeler elbette XP'nin kullanışlılığını oldukça arttırmış. Ancak Windows 2000'den gelen bazı fonksiyonlar hiç değiştirilmemiş ve bunlar Windows 9x kullanıcıları için yabancı ve karışık gelebilir. Bunlar Control Panel'de Administrative Tools başlığı altında toplanmış. Bilgisayarınızla ilgili pek çok sorunu halledebileceğiniz bir dolu gelişmiş ayar var burada. Ancak XP'nin geneline göre kullanıcı dostu olmaktan çok uzaklar ve burda yaptığınız bir hata ile işleri karıştırabilirsiniz. Bu yüzden yeterince deneyimli olmayan kullanıcıların, gerekmedikçe buradan uzak durmasında fayda var. Sonuçta Administrative Tools olmadan da yaşayabilirsiniz.

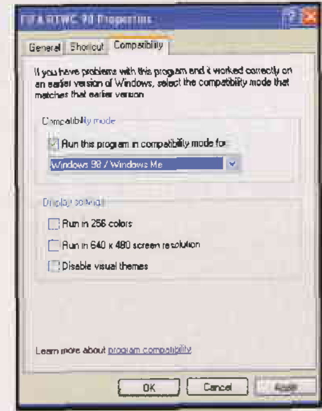
Kurulum ve Sürücüler

Windows XP bugüne dek gördüğüm Windows'lar içinde kurulumu en kolay olanı. Öncelikle Windows Setup'ın içinden F-disk ve Format işlemlerinizi yapabiliyorsunuz. Setup'ın bu ilk bölümü dışında tümü oldukça kolay bir arayüz üzerinden yapılıyor. Setup'ı diğerlerine göre kolay yapansa sonunda size Windows'u hazır olarak vermesi. Hemen hemen bütün sürücüler kuruluyor, sizden alınan birkaç bilgiyle tüm Internet ve Network ayarlarınız yapılıyor ve kurulum bittiğinde oyun oynamaktan, Internet'e girmeye kadar her şeyi hemen yapabiliyorsunuz. Benim şu ana kadar Windows XP kurduğum dört sistemde tanınmayan bir donanım olmadı. Kurulum sırasında tanınamadığını duyduğum tek donanım Voodoo ekran kartları oldu. Bir de Windows'un içindeki NVIDIA Detonator sürücüleri masaüstünde kilitlenmelere yol açabiliyor. Ancak yeni sürücüleri yüklerseniz sorun ortadan kalkıyor. Donanımlarınız kurlumda tanımazsa ve donanımınızın Windows XP için sürücüleri çıkmamışsa da gönül rahatlığıyla Windows 2000 sürücülerini kullanabilirsiniz.

Kurulumda yeni olan bir şey de Windows Activation elbette. Çok tartışılan ve tepki alan bu konu kopya Windows kullanımını ne denli azaltacak bilemiyoruz. Daha şimdiden onlarca Activation Crack ortalıkta dolanıyor. Ancak korktuğumuz gibi parasıyla Windows XP alan masum kullanıcıların başını ağrıtacak gibi de görünmüyor. Kurulum sonrasında Windows'u aktive etmek isteyip istemediğiniz sorulduğunda evet derseniz bu sadece birkaç saniyenizi alıyor. Eğer hemen aktive etmek isterseniz 14 gün vaktiniz var. Bu 14 gün içinde istediğiniz zaman bir iki saniyenizi ayırabilirsiniz.

Kullanıcılar

Windows XP ile birlikte ev kullanıcılarının karşılaşacağı yeni bir özellik de farklı kullanıcılar atayabilmeniz. Eğer bilgisayarınızı sadece siz kullanıyorsanız kulanıcı yaratmadan Windows'un klasik tarzda açılmasını sağlayabilirsiniz. Ancak bilgisayarınızı ailenizle veya ev arkadaşlarınızla birlikte kullanıyorsanız farklı kullanıcılar yaratmak oldukça işinize yarayacak. Böylece hem herkes kendi masaüstüne ve ayarlarına sahip olacak hem de kişisel dosyalarınız size özel kalacak. Hatta isterseniz diğer kullanıcıların haklarını sınırlayarak donanımlar ve programlar üzerinde değişiklik yapmalarını, bunları ekleyip kaldırmalarını önleyebilirsiniz de.

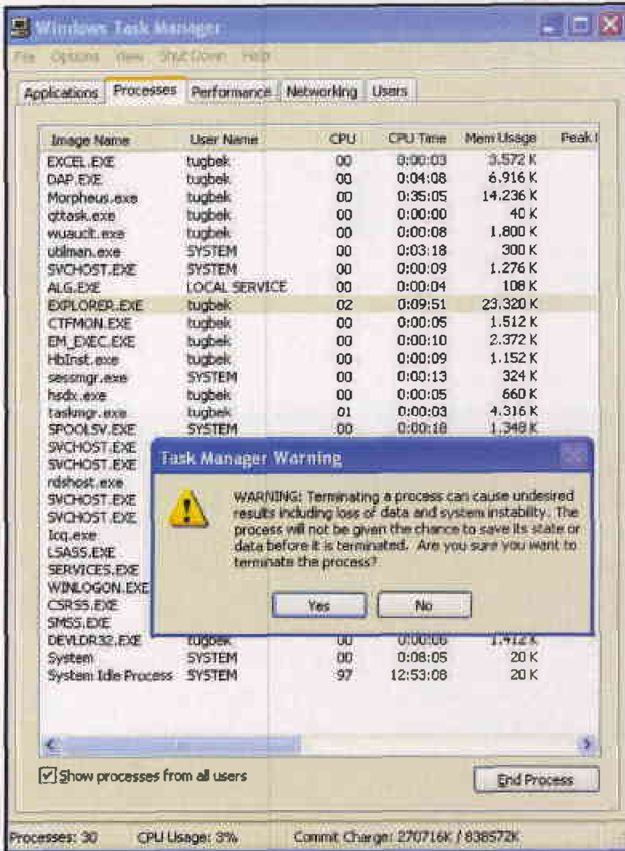


Uyumluluk modu ile eski programlar sorunsuzca çalıştırılabiliyor.

Farklı kullanıcılar elbette Windows 2000'de önceden olan bir özellikti. Ancak XP'deki yeni bir özellik 2000 kullanıcılarını bile şaşırtacak cinsten. Bu özelliğin ismi Switch Users. Bilgisayarı o an kullanmakta olan kullanıcı log-off olmadan bir başkasının log-on olmasını ve istediğini yaptıktan sonra ilk kullanıcının kaldığı yerden devam edebilmesini sağlıyor. Diyelim ki Diablo II oynuyorsunuz, bölümde iyice ilerlemişsiniz, kardeşiniz gelip ödevi için masaüstündeki bir dosyadan bir iki sayfa çıktı alması gerektiğini söyledi. Windows 2000'de oyunu kapatıp log-off olmanız gerekirdi ki bunun anlamı o bölümü baştan oynayacak olmanız. Ancak XP'de oyunu önce pause sonra minimize ederek Switch User yapabilir, kardeşiniz işini bitirdikten sonra kaldığınız yerden devam edebilirsiniz. Ancak Switch User konumundayken XP normal durumdaki kadar stabil çalışmıyor. Bu yüzden uzun süreli değişimler için log-off olmak yine daha iyi.

Stabilite

Windows XP'de Windows 98'in pefromansı ile Windows 2000'in stabilitesinin birleştirildiğini söylemiştim. Bugüne dek Windows 2000 kullanmamış olanlar için bu yeni stabiliteden bahsedelim biraz.



Task Manager'dan çalışmakta olan bütün uygulamaları ve tükettikleri sistem kaynaklarını görebilir, programları kapatabilirsiniz.

Hepimizin bildiği gibi Windows 9x serisi mavi ekranları ile meşhurdur. O an kullandığınız program veya yaptığınız iş ne olursa olsun her an karşınıza bir mavi ekran çıkma tehlikesi vardı. Elbette Windows XP'de de mavi ekranlar var ama çok çok daha az. Bunun sebebi kullandığınız programların kendileri çökse bile sistemi çökertememesi. Mesela Windows 98'de Windows Explorer'ın çökmesi tüm sistemin çökmesi anlamına gelirdi. Ancak XP'de de 2000'de olduğu gibi, Windows Explorer çökerse tek yapmanız gereken Ctrl+Alt+Del ile Task Menager'e girip onu kapatmak ve yeniden açmak. Bu işlemi tüm programlara uygulayabilirsiniz. Böylece programlardan kaynaklanan çökmelerden tamamen kurtulmuş oluyorsunuz. Elbette sistemin kendisinden kaynaklanan çökmeler yaşanabiliyor, ancak bunlar o kadar nadir ki. Bilgisayarınızı hiç reset'lemeden 3-4 gün çok rahat kullanabiliyorsunuz. Üstelik nadiren karşılaştığınız çökmeler de bug'lardan kaynaklanıyor ve zamanla yeni çıkan update'ler bu çökmeleri büyük oranda giderecektir.
Üstelik Windows XP'de sistemin baştan kurulmasını gerektirecek büyük çökmelere karşı ciddi önlemler alınmış. Bunların başında System Restore Point'ler geliyor elbette. System Restore Point bilgisayarınızı daha önceden belirlediğiniz ve sağlam çalıştığından emin olduğunuz bir konumuna geri çeviriyor. Yani bilgisayarınız sorunsuz çalıştığı bir anda sisteminizin back-up'ını alıyor ve ilerde bir sorun çıkarsa o noktaya dönüyorsunuz. Ancak unutmayın ki Windows tüm sürücüler, sistem dosyaları ve ayarların yanı sıra kişisel dosyalarınızı da yedekliyor. Bu yüzden System Restore yaptığınızda geçen sürede yarattığınız dosyalarınızı kaybedebiliyorsunuz. Ayrıca System Restore Hard disk'ten oldukça büyük bir bölümü götürüyor.

Bize ne sağlıyor?

Şimdi arayüzdür, stabilitedir bir kenara bırakılım. Windows XP'nin oyunlarla ve oyuncularla arası nasıl ona bakalım. Windows 2000 düşük performanslı olduğu için ve pek çok oyunu çalıştıramadığından oyuncularca tercih edilmezdi. Aynı şey XP için kesinlikle geçerli değil. Windows 98'de çalıştırabildiğiniz hemen hemen her oyun XP'de de çalışıyor. Üstelik oyunların kurulumları veya kendileri "Windows 98 değilse çalışma" gibi bir komuta sahip olsa bile bu sizi durduramaz. Çünkü Windows XP'de bulunan Compatibility Mode sayesinde istediğiniz herhangi bir programın işletim sisteminizi Windows 98 ve hatta 95 sanmasını sağlayabiliyorsunuz. Kısacası oyunlarla uyumluluk konusunda Windows XP'ye tamamıyla güvenebilirsiniz. Zaten Microsoft yazılım uyumluluk testlerinin üçte birini oyunlar için yapmış.
Performans konusunda da XP, Windows 2000'den çok farklı. Oyunlardaki performans 98 ile hemen hemen aynı. Hatta DirectX 8.0'ı kullanan oyun ve uygulamalarda Windows XP çok az farkla daha yüksek performans veriyor. Performansın düştüğü oyunlar ise daha çok DirectX 7 veya daha eskisi için geliştirilenler uyumlu oyunlar. Artık bütün oyunların DirectX 8 için geliştirildiğini düşününce performansımız Windows 98'in altında kalmayacak gibi gözüküyor. Üstelik DirectX 9 ile birlikte Windows XP, Windows 98'e göre daha da hızlı çalışır hale gelebilir.
Ancak Windows XP'nin minimum sistem gereksinimleri Windows 98'e göre daha fazla. Bu yüzden düşük konfigürasyonlu sistemler Windows 98'den aldıkları performanstan eser dahi bulamayacaktır. Benim tavsiyem PII 400 ve 128MB RAM'in altındaki sistemlere Windows XP kurmamanız. Windows XP'nin pürüzsüz ve hızlı çalışacağı en düşük sistem ise PIII 733 ve 256MB RAM.

Oyunlardaki Sorunlar

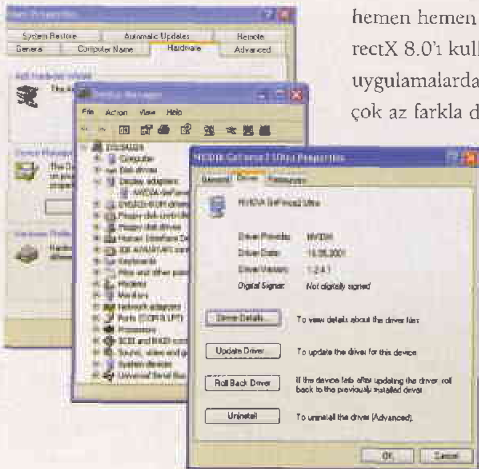
Windows XP'nin oyunlarla ilgili sorun çıkarabileceği iki nokta var. Birincisi mouse ayarlarından mouse acceleration'ı açıp kapama seçeneğinin kaldırılmış olması. Özellikle FPS oynarken Mouse Acceleration oldukça rahatsız edicidir. Henüz Mouse Acceleration'ı Windows'dan kapatmanın bir yolu bulunmuş değil. Ancak kullandığınız mouse'un sürücülerinde bu özellik varsa kapabiliyorsunuz. Bu yüzden mouse'unuzun sürücülerini veya programını kurmayı ihmal etmeyin.
Sorun çıkabilecek diğer bir konu Windows'da bulunan standart firewall'un online oyunları etkilemesi. Firewall'lar genelde online oyunlara bağlanamamanıza yol açabiliyor. Ancak Microsoft bu konuda önceden önlem almış, piyasadaki hemen hemen bütün online oyunlar test edilerek gerekli proxy ve port ayarları firewall'a eklenmiş. Benim de denediğim bütün oyunlar içinde bağlanamadığım bir oyun olmadı. Eğer böyle bir sorunla karşılaşırsanız da Firewall'u kapatarak bu sorunu aşabilirsiniz.
Windows XP ile gelen çok hoş başka bir özellik de Roll Back Drivers. Diyelim ki kullandığınız bir donanımın yeni sürücüsü çıktı ve hemen çekip kurdunuz. Ancak herhangi bir sebepten dolayı sürücüden memnun kalmadınız ve eski sürücünüze dönmek istiyorsunuz. Windows 98'de bu zahmetli bir işti. Ancak Windows XP yeni sürücü yüklendiğinde eskisini silmeyip bekletiyor ve istediğiniz zaman kolayca eski sürücüye dönebiliyorsunuz. Bu özellikle Detonator sürücülerinin beta'larını denemek isteyenler için çok iyi bir özellik.



Mouse'unuzun kendi programı sayesinde acceleration'ı kapatabilirsiniz.

Profesyonel ya da Ev

Windows XP iki ayrı versiyona sahip, bunlar Home Edition ve Professional Edition. Performans, stabilite gibi bütün konularda her iki versiyonda aynı. Ancak Professional, ofis kullanımına yönelik ek özelliklere sahip. Mesela Şifrelenmiş Dosya Sistemi gibi ek güvenlik özellikleri, Remote Desktop, ofislere göre hazırlanmış netwok özellikleri, ek masaüstü özellikleri ve Multiprocessor desteği. Bunlar gerçekten de bir ev kullanıcısının ihtiyacı olmayan şeyler, hele oyunlarla hiçbir ilgileri yok. Belki bu özelliklerden sadece Multiprocessor oyuncular için de yararlı olabilir ama çift işlemci kullanmayı düşünmeyenler için bu özelliğin de bir anlamı yok. Bu yüzden bütün oyuncular için doğru olan sistem Home Edition. Elbette Professional'ı almanın da sizin için hiçbir zararı yok, tabii cebinizden fazladan çıkacak olan 140$'ı saymazsanız. Home Edition'ın normal fiyatı 185$, upgrade fiyatı ise 99$. Professional Edition'ın normal versiyonu 325$, upgrade versiyonu ise 199$'a satılacak. ■ ■ ■



Bir donanım için yüklediğiniz yeni sürücülerden memnun kalmazsanız donanım özelliklerinden eski sürücüye kolayca dönebilirsiniz.

Sony Multiscan CPD-G220

Ağustos ayında yaptığımız monitör testini hatırlıyor musunuz? Peki o testin birincisi olan Sony G200'ü? Bu ay incelediğimiz G220 önceki ayın birincisinin yeni modeli. İki monitörün temel özellikleri hemen hemen aynı. G220 aynı önceki model gibi çift VGA girişine sahip. Böylece monitöre aynı anda iki bilgisayar bağlamak ve küçük bir switch hareketiyle masaüstünü o bilgisayardan diğerine geçirmek mümkün.

G220'de görülen ilk iki değişiklik formunun ve menüsünün değişmiş olması. G220, öncekinden daha yumuşak hatlara sahip. Yeni menü ise kullanım açısından daha kolay. Menü'de gezmenizi sağlayan dört yönlü tuş mini bir joystick haline getirilmiş. Önceki modelde gömülmüş bir küreyi andıran formu kullanmak daha zordu.

Sonu monitörlerin gerçek üstünlüklerini kurdukları alan hep görüntü kalitesi olmuştur. G200 bu sayede ön plana çıkıyordu, G220 içinde aynısı geçerli.Özellikle kullanılan iki yeni teknoloji ile monitörün her noktasında tam bir focus sağlanmış. G220 nokta birleşim olarak en hatasız monitörlerden biri.

G220'nin en güzel yanlarından biri G200'den ucuz olması. G200'ün Ağustos ayındaki fiyatı 379$ iken G220'nin son kullanıcı fiyatı 354$.

BİLGİ İÇİN

İthalat: Empa, Index

Telefon: (212) 671 10 50, (212) 312 05 05

Fiyatı: 353$ +KDV



MS Wireless IntelliMouse Explorer

Geçtiğimiz ay mouse testi yaparken size bu üründen bahsetmiştim. İncelediğimiz, hem optik hem de kablosuz ilk mouse olan Wireless IntelliMouse Explorer her iki teknolojiyi de çok iyi kullanıyor. Microsoft'un optik teknolojisi, oyunlarda ara sıra garip hareketler yapabilmesi dışında mükemmel çalışıyor. Mouse'un radyo iletişiminde de hiçbir sorunla karşılaşmadık. Buradan şu kanıya varıyoruz ki hem optik hem de kablosuz mouse olabiliyormuş.

Peki iyi oluyor muymuş? Burada oyuncular olarak bir çekince noktamız var. Mouse'un hem optik hem kablosuz olması içinde iki büyük pil olmasını, ve boyutlarının normal mouse'lara göre büyümesini getiriyor. Bu da doğal olarak oyunlar için kullanışsız bir mouse olduğu anlamına geliyor. Maalesef Wireless IntelliMouse Explorer bu konuda çok başarısız. Pillerin de etkisiyle ağırlaşan mouse, geniş taban alanı yüzünden oldukça hantallaşıyor. IntelliMouse Explorer da olduğu gibi Wireless IntelliMouse Explorer'da da sonradan çıkan daha ergonomik bir model görmeyi umuyoruz.

BİLGİ İÇİN

İthalat: Microsoft

Telefon: (212) 258 59 98

Fiyatı: 58$ +KDV



Napa DAV316

Adını sanını önceden duymadığımız Napa piyasaya gireli 3-5 ay oldu ancak uygun fiyatı sayesinde oldukça ilgi gördü. Şimdi yeni bir modeli ile karşımızda ve bu sefer fiyat kadar yetenekleriyle de göze çarpıyor.

Bir önceki model gibi Napa DAV 316'da hem audio hem de MP3 CD'lerini çalabiliyor, MP3'leri klasörler olarak yerleştirebiliyorsunuz. Napa DAV 316'da ki en önemli gelişme ID TAG 3 desteğinin bulunması. Yani bir şarkı çalarken şarkının ve sanatçının ismi ekrandan geçiyor. MP3 CD Player'lar için mutlaka olması gereken bir özellik bu. Çünkü 650MB MP3 içinde aradığını bulmak veya çaldığının ne olduğunu bilmek her zaman kolay olmuyor.

Napa DAV316'daki diğer bir gelişme de kulaklığın üzerine uzaktan kumanda eklenmiş olması. Ses ayarı, ileri geri sarma gibi fonksiyonları barındıran kumanda da oldukça kullanışlı. Çünkü Napa DAV316 cebinize sığmayacak kadar büyük bir cihaz ve genelde çantanızda taşımanız gerekiyor.

Bu iki yeni özellikle birlikte Napa bir adım daha ileri gitmiş gözüküyor. Ancak fiyatında büyük bir artış yok. 125$'lık fiyat bu özelliklere sahip bir CD MP3 Player için çok iyi. Ama Napa'nın bir Sony veya Aiwa olmadığını da unutmamak lazım. Kullanışlılık, üretim kalitesi, görüntüsü 200$'ın üzerindeki modellerden düşük elbette. Hayallerinizin MP3 Player'ı olmayabilir, ama fiyat/performans oranı bu kadar iyi olan başka bir MP3 Player varsa bir zahmet bana da haber versin.

BİLGİ İÇİN

İthalat: Empa

Telefon: (212) 671 10 50

Fiyatı: 125$ +KDV



EZ's ZONE

Windows XP için ipuçlari

Yeni işletim sisteminiz için pratik bilgiler

Windows XP nihayet çıktı. Kimileriniz upgrade ettiniz, kimileriniz düşünüyor. Bizde şimdiden sizin için pratik ipuçları bulmaya başladık. Bunları uygulayarak Windows eXPerience'ınızı arttırabilirsiniz. Kim bilir belki LEVEL bile atlarsınız? Ancak ben bunları yazarken henüz Türkçe versiyon çıkmamış olduğu için ingilizce bazı terimleri olduğu gibi bıraktım, bazılarını da kendim çevirdim. Benim çevirdiğim terimlerle Microsoft'unkiler illa ki birbirini tutmayacaktır. Maalesef benim Codec bulunamadı hatasını "Akımı işlemek için gereken süzgeç bileşenleri bulunamıyor" şeklinde çevirme yeteneğim yok :) Bu gibi durumlarda terimlerin yanında (!) işareti göreceksiniz.

Klasör pencerelerine kolonlar eklemek

Bir klasörü açıp "detaylar" görünümüne geçtiğinizde standart olarak isim, boyut, tür, tarih kolanları vardır. Ancak kolon isimlerinin yazdığı alana sağ tık yaparsanız karşınıza 16 yeni seçenek çıkar. Bunlardan istediğinizi seçerek dosyalara girmeden *daha detaylı bilgi alabilirsiniz.* Yaptığınız bu değişiklik sadece o klasörü etkiler ve kalıcıdır. Örneğin MP3 dosyalarınızın bulunduğu bir klasörde şarkıcı ismi ve şarkı uzunluğunu ekleyebilirsiniz.

Windows Gezgini'nde açılış klasörü değiştirmek

Windows Gezgini her açılışında standart olarak Belgelerim'i gösterir. Ancak bunu istediğiniz başka bir klasörle değiştirebilirsiniz. Bunun için Başlat'dan Programlara oradan da Aksesuarlara gelin ve Windows Gezgini'ne sağ tıklayarak Özellikler'e girin. Burada Hedef kutusunda bulunan [%SystemRoot%\explorer.exe] komutunun sonunda bir boşluk ile [/n, /e, /select, C:\] komutunu ekleyin. Bundan sonra Windows Gezgininiz açılışta My Computer'i gösterecektir. [C:\] yerine başka bir klasörün adresi de verebilirsiniz.

Windows Tuşu'ndaki Kısa Yollar

Windows XP'de Alt ve Shift ile birlikte Windows tuşuna da pek çok kısayol eklenmiş.

Windows + D: Bütün pencereleri minimize edin.
Windows + E: Windows Gezginini açın.
Windows + F: Dosya arama penceresini açın .
Windows + Ctrl + F: Bilgisayar arama dosyasını açın.
Windows + F1: Yardım'ı açın.
Windows + R: Çalıştır penceresini açın.
Windows + Break: Sistem ayarlarını açar.
Windows + shift + M: Bütün pencereleri minimize et'i geri alır.
Windows + U: Utility Manager'ı açar.

Kullanıcı Hesabı Yaratmak

Windows'u kurduğunuzda size bilgisayarı kimlerin kullandığı soruluyor. Otomatik olarak buraya yazdığınız her isim için bir hesap açılıyor. İstediğiniz zaman Denetim Masasından, Kullanıcı Hesapları'na girerek yeni bir hesap açabilir veya mevcutları silebilirsiniz. Ayrıca her Kullanıcı Hesabı için hesap tipini değiştirebilirsiniz. Hesap tipi için iki seçeneğiniz var Administrator ve Limited (!). Administrator için bir sınırlama söz konusu değil, bu hesapla her şeyi yapmak mümkün. Limited ile bazı programları kurma, hesaplar, sistem ayarları ve dosyalarında değişiklik yapma şansı yok. Ayrıca standart olarak bir Guest (!) hesabı bulunuyor. Silememenize rağmen istediğinizde kapatabildiğiniz bu hesap kurulu programları kullanıp dosyaları kaydedebilmek dışında hiçbir hakka sahip değil.

Yeni Programları İşaretleme

Yeni bir program kurduğunuz zaman Başlat Menü'sünde bunların turuncu bir geri plan ile işaretlendiğini göreceksiniz. Kurduğunuz programı hemen bulma konusunda faydası olsa da özellikle bilgisayarı yeni kurarken bu çok can sıkıcı olabiliyor. Bu özelliği kapatmak için Başlat'a tıklayıp özelliklerine girin, Başlat Menüsü'nün yanındaki Özelleştir'e tıklayın, Gelişmiş sekmesine girip "Yeni kurulan programları işaretle" (!) seçeneğini kapatın.

Programları Başlat Menüsü'ne Eklemek

Çok sık kullandığınız programlarınız varsa ve onların sürekli olarak Başlat Menü'sündeki sık kullanılan programlar listesinde bulunmasını istiyorsanız tek yapmanız gereken Başlat Menüsünde, Programlar arasında bulmak ve sağ tık yaparak "Pin to Start Menu" (!) seçmek.

Kişisel Ekran Koruyucunuzu Yapmak

Elinizdeki resimlerden bir ekran koruyucu yapabilirsiniz. Masaüstüne sağ tık yapın ve özelliklere girin. Burada Ekran Koruyucu sekmesini seçin ve listeden Resimlerim Slide Göserisi (!) seçeneğini seçin. Daha sonra özelliklere tıklayarak resimlerin hangi aralıklarla değişmesini istediğinizi ve hangi klasördeki resimlerin gösterilmesini istediğinizi seçebilirsiniz.

Font'ları Pürüssüzleştirmek

Windows'da bulunan font düzeltme teknolojisi ile dökümanlarınız üzerinde çalışırken ve Internet'de dolaşırken daha rahat okunan, daha temiz fontlar görüntülenmesini sağlayabilirsiniz. Bunun için masaüstüne sağ tık yapıp özelliklere girin. Görünüm sekmesine gelin ve efektleri tıklayın. Açılan pencerede "Ekran fontlarının kenarlarını yumuşatmak için aşağıdaki yöntemi kullan" (!) seçeneğini aktif hale getirin. Burada iki seçeneğimiz var; Standart ve ClearType (!). Bu iki seçeneği deneyerek gözünüze rahat geleni seçin.



Start Menu'yü istediğiniz gibi değiştirebilirsiniz. Burda gördüğünüz benimki. Bu arada o minicik resmi seçebilirseniz, 3 yaşındaki halimdir.

Eski Programları Windows XP'de Çalıştırmak

Eğer bir program çalışırken sorun çıkarıyorsa veya bu işletim sisteminde çalışmayı reddediyorsa bile çalıştırabilirsiniz. Programın kısa yoluna sağ tık yapıp özelliklerine gelin ve Uyumluluk (!) sekmesine gelin. Burada Uyumluluk Modunu (!) seçip uyumluluğun sağlanmasını istediğiniz işletim sistemini seçin.

Açılış Disketi Hazırlamak

Windows XP'de sistem disketi hazırlamak için Bilgisayarım'dan Disket sürücünüzü seçip sağ tıklayın ve Format seçeneğine tıklayın. Karşınıza çıkan menüden MS-DOS Açılış Disketi Oluştur'u (!) seçin. ■ ■ ■

donanım pazarı

durgun sular

Uzun süredir büyük değişiklikler olmadı Donanım Pazarın'da. Bu ay da aynı şey geçerli, geçen ay içinde elimize geçen iki ürün Sony G220 ve Abit KG-7'nin listeye dahil olması dışında önemli bir değişiklik yok. Elbette fiyatlar bir parça düştü, işlemciler ufak bir upgrade geçirdi. Ama bunlar her ay ki rutin düzenlemelerimiz artık. Bu arada merak ediyorum yakında bu RAM'leri bedava mı dağıtacaklar? Madem bu kadar ucuza satılabiliyordu geçen sene niye yüzlerce dolay bayılıyorduk mini mini RAM'lere.

Boğaziçi	(212) 217 29 29
Çizgi	(212) 356 70 70
Datagate	(212) 288 53 11
Empa	(212) 599 30 50
İhlas-Acer	(216) 317 96 50
Kont	(212) 499 62 90
Microsoft	(212) 258 59 98
Multimedya	(212) 212 98 50
Ölçsan	(212) 229 60 65
Pasifik	(212) 212 88 67
SKY	(212) 225 68 08
TET	(212) 256 35 32
Ufotek	(212) 336 61 23



Donanım Pazarı

	EKONOMIK	IDEAL	SÜPER
İşlemci	AMD Duron 850MHz Boğaziçi/Çizgi: 72$	AMD Athlon +1600 1.4Ghz Boğaziçi/Çizgi: 176$	Intel P4 1.8Ghz Empa: 295$
Anakart	ABIT KT7-E Çizgi/Datagate: 99$	ABIT KG7-RAID Çizgi/Datagate: 150$	ABIT TH7-RAID II Çizgi/Datagate: 250$
Bellek	256MB SD-RAM Fiyatı: 25$	256MB DDR-RAM Fiyatı: 49$	256MB RD-RAM (Kingston) Fiyatı: 100$
Hard-disk	Seagate Baracuda III 30GB Datagate: 110$	Seagate Baracuda III 40GB Datagate: 118$	2x Seagate Baracuda III 40GB Datagate: 236$
Ekran Kartı	Winfast GeForce2 MX400 64MB Çizgi/Datagate: 195$	Winfast GeForce2 Pro 64MB Kont/Multimedya: 155$	Winfast GeForce III Kont/Multimedya: 365$
Monitör	Philips 107E 17" Boğaziçi: 160$	Sony G220 17" Ufotek: 330$	Sony G520 21" Empa: 999$
DVD-ROM	Pioneer 16X DVD-ROM Tray Multimedya/SKY: 70$	Pioneer 16X DVD-ROM Slot-In Multimedya/SKY: 75$	Pioneer 16X DVD-ROM Slot-In Multimedya/SKY: 75$
Ses kartı	Aztech PCI 288-Q3DII Albim: 28$	Sound Blaster Audigy DE Kont/Empa/Multimedya: 95$	Sound Blaster Audigy Platinium Kont/Empa/Multimedya: 199$
Modem	Apache 56K V90 Internal Multimedya: 34$	Elsa Microlink USB TET: 74$	Elsa Microlink USB TET: 74$
Kasa	Genius Venus Boğaziçi/Multimedya: 67$	Elan Vital T-5 Boğaziçi/Çizgi: 60$	Elan Vital T-10 Boğaziçi/Çizgi: 85$
Klavye ve Mouse	Genius Venus (Genius Venus'e Dahil)	MS Klavye, Logitech Wheel Mouse Microsoft: 60$	Logitech Cord. Freedom + iFeel Ufotek: 123$
Floppy	Fiyatı: 10$	Fiyatı: 10$	Fiyatı: 10$
Toplam	**770$**	**1352$**	**2786$**

Yan Ürünler

	EKONOMIK	IDEAL	SÜPER
Hoparlör	LCS-2514 Ölçsan: 72$	Creative DTT2200 Empa/Multimedya: 125$	Creative DTT3500 Kont/Empa/Multimedya: 295$
Joystick	Microsoft Sidewinder Microsoft: 18$	Microsoft SW Presicion 2 Microsoft: 40$	Logitech Wingman Force 3D Ufotek: 68$
Direksiyon	Microsoft SW Presicion 2 Microsoft: 58$	Microsoft SW Presicion 2 Microsoft: 58$	Logitech Wingman FF GP Ufotek: 99$
CDRW Sürücü	Plextor 24/10/40A SKY: 165$	Plextor 24/10/40A SKY: 165$	Plextor 24/10/40A SKY: 165$
Web Cam	Creative Webcam III Plus Kont/Empa/Multimedya: 55$	Intel Create & Share Empa: 70$	Intel Pocket PC Camera Empa: 140$

Not: Buradaki ürünlerin fiyatları distribütörlerden değil piyasadan alınmıştır. Bu yüzden incelememizde verdiğimiz fiyatlarla ve bilgisayarcınızdaki fiyatlar-ı uyuşmayabilir. Bu fiyatlar için bulunabilecek en iyi fiyatlar gözüyle bakabilirsiniz. Bu yüzden özellikle İstanbul dışında daha yüksek fiyatlarla karşılaşabilirsiniz. Tavsiye edilen ürünlerin tümü test edilmiş veya denemiştir. Elimize ulaşmayan hiç bir ürün listeye eklenmemiştir. Ürünlere ulaşmak için aşağıda ki distribütör telefon numaralarını arayabilirsiniz. Ancak bu firmalar son kullanıcıya satış yapmamaktadır ve sizi bir bayilerine yönlendirecektir. Fiyatlara KDV dahil değildir ve KDV oranı ürün grupları arasında farklılıklar göstermektedir.

teknik servis

Selamlar arkadaşlar, Bu ay ekran kartı ve DirectX ile ilgili sorunlarınız ağırlıkta. Her ay bir konu üzerine ağırlık vermeyi nasıl beceriyorsunuz anlamış değilim. Bir yerlerde buluşup anlaşıyor falan olmalısınız. Neyse buyrun sorularınız ve cevapları...

Onur Bariam

Merhaba Tuğbek,

Hemen sorularıma geçiyorum. Ama önce bilgisayarımın özellikleri şunlar: PII 266, LX 40 anakart, 196 RAM, Voodoo3 3000 AGP falan filan işte. Zaten sorun bu Vodoo3 3000 kartım! 3Dfx v 1.05 sürücüsünü vermiştiniz onu kullanıyorum.

1. Bu son sürücü mü?

2. Çünkü F1 2001 oyununu aldım yeni versiyonunu istiyor (Ataç olarak sorunu resimleyip ekte yolladım).

3. DirectX 8' i yükledim.

4. DirectX Dialog'dan, DirectX Diagnostic Tool'dan, Display sayfasını açtığımda "AGP Texture Accelaration not available" yazıyor. Ayrıca kartımı da AGP değil PCI olarak tanıyor ne yaptımsa AGP olarak tanımadı. 3DFx Tool'da sürücü bilgilerine baktığımda ise AGP Bus olarak tanıyor. Yani sorun DirectX kartımı AGP olarak tanıyor. DirectX Dialog sayfasında kartımı AGP Texture Acceleration' u nasıl enable edebilirim? Evet yazıyor ama enable olmuyor!!!!!! Çıldırıcam...

5. F1 2001 "No DirectX 8 video adapters found" mesajı veriyor. Nedir bu DirectX 8 video adapters? Her şey için teşekkürler. Dergide yayınlanmasına gerek yok. Eğer e-mailime cevaplarsan sevinirim. Kırmayın bu sadık okurunuzu. Ben bu dergileri taaa Amiga Dünyası zamanlarından beri takip ediyorum. İlk defa mektup atıyorum yaşımı tahmin edin artık. Sizinle yaşıtız. Ama hala oyunlarla uğraşıyoruz. Ne güzel!!!

Sevgili okur, öncelikle ben Tuğbek değilim. Buranın sahibi tatil ve özel işler dışında Onur. Yani ben, bizzat, kendim. Soru şeklini pek anlayamadım. Yani soru olmayan şeylerin başına da numara koyman ilginç geldi. Özellikle DirectX 8'i yüklediğini bir başlık altına haber vermen dikkat çekici olmuş. Cevaplarına gelince, F1 oyunun başında çıkan hatanın iki sebebi olabilir. Öncelikle 3Dfx firması kapandı. Bunun için genel sorunlarla ilgili çok fazla güncelleme yapmıyorlar. Yine de sayfasında DirectX 8 destekleyen 1.07 versiyon sürücüleri gördüm. Bunu çekip deneyebilirsin. Bir ikinci neden aldığın oyunun kopya olması olabilir. Kopya oyunlarda bu tip sorunlar oldukça sık görülmekte. Biliyorsun ki ekran kartın oldukça eski. İlk çıkan AGP arabirimlerden birine sahip. Bu yüzden açmaya çalıştığın şeyi desteklemeyeceği ihtimalini göz önünde bulundurmalısın. Çıldırma.. DirectX 8 video adapters, DirectX'in videoyla ilgili sürücülerinin bulunduğu bölüm. Bu bölümdeki bir sorun bu hatayı verir. Son olarak bizim dergimizi o kadar eskiden beri takip ediyorsan sanırım dikilitaşın üzerinde hiyeroglifle yazdığımız Max Payne ilk bakışını da okumuşsundur. Biliyorsun ki biz taaa o zamanlardan beri yazıyoruz. Şaka bir yana Amiga Dünyası ile Level arasında nasıl bir bağ kurdun anlayamadım?! Ortada Amiga bile kalmadı... (Onur okurumuz Amiga Dünya'sından beri oyun dergilerini takip ettiğini ifade etmiş. Ayrıca sorun Voodoo ekran kartlarının yüksek çözünürlüklü AGP dokularını desteklememesinden kaynaklanıyor. Voodoo'ya bu tip dokuları kullandırmanın bir yolu da yok. Bu arada okurlarımız yakında Sultanahmet'deki dikilitaşın üzerine yazacağın son ilk bakışını da okuyabilecekler sanırım. Hazır ben seni oraya kadar çıkarmışken yazarsın bir şeyler artık :) TÖ)



Yolunuz Teknik Servis'ten hiç geçmesin istiyorsanız böylesine deli bir alet almalısınız. Dünyanın en iyi oyun PC'si AlienWare'in önünde saygıyla eğiliyoruz. Ne yazık ki kendisi sadece ABD'de ikamet ediyor.

Merhaba Onur,

Sizi 2 senedir takip ediyor ve beğenerek okuyorum. Umuyorum ki işler yolundadır. Şimdi sorularıma geçiyorum:

- Benim bilgisayarımın özellikleri şöyle: PIII 450, 192RAM, 32MB Geforce 2 MX (Winfast), 3.2GB Harddisk, Conexant 56Kb Modem(analog), ASUS P3V4X anakart. Acaba bu beni ne kadar götürür, neleri değiştirmeliyim?

- Sorunlardan kurtulamıyorum, Windows sürekli hata veriyor. Özellikle de oyunlarda. Sürücü olarak 7.xx sürücülerini kullanıyorum acaba sorun ekran kartından veya sürücülerinden olabilir mi?

- Bazen formattan sonra DirectX ekran kartımın D3D özelliğini görmüyor ne yapabilirim?

- Şu Word'deki olayı duydun mu? Bir kod girince iki tane kule, uçak, kurukafa ve İsrail bayrağı çıkıyormuş ortaya, bana da arkadaşım söyledi. Sorularım bu kadar inşallah yayınlarsın yayınlamazsan da e-mail'ime atarsın artık cevabını. Hepinize Başarılar...

Aykut Danış

Selam Aykut,

İşte dergisinin bilincinde olan bir okur. Kime ne yazdığının farkında bir Türk genci. Ben böyle genci hem severim, hem de alnından öperim.

Hatanın nerden geldiğini tam olarak anlayama-

dım. Windows'dan mı yoksa ekran kartından mı? Ekran kartındansa ve sadece "hata" olarak adlandırdığın bir şeyse deneyecek milyon tane şeyin var. Bunlar, sürücüler, DirectX' in baştan kurulumu, kartın itilip kakılması gibi şeyler. Eğer sorun Windows'dansa deneyecek birkaç milyon şeyin daha var. Bunların en uç noktası biliyosun ki kaçınılmaz format. Format attığını da söylemişsin. Benden sana bir soru: Ayda kaç kez format atıyorsun ki "bazen formattan sonra" şeklinde bir ifade kullanıyorsun? Sorunu çözmek için DirectX'i tekrar kur. Olmadı mı? Ekran kartını bir daha kur. Yine mi olmadı? Windows'u baştan kur. Çözüm çok açıklayıcı gelmeyebilir ama Windows Microsoft'un, DirectX Microsoft'un ben ne yapabilirim. Makinende anakart, işlemci, harddisk üçlüsüne bir operasyon uygulayabilirsin. Word konusunda da diyeceğim değişik bir şey var. Hangi takımı tuttuğunu bilmiyorum ama Word'de FB yazıp Wingdings karakterine çevir bakalım ne göreceksin?!? Buradan benim de hangi takımlı olduğumu çıkarabilirsin tabi... (Onur arkadaşımız Ecevit'in FB'li olduğu gerçeğini unutmuş anlaşılan. Eceviiitt... Abi bir zahmet bir paket işimiz var.)

Selam Tuğbek ve Onur,

Ben aslında teknik desteğe mail atmak istemiştim ama dergide öyle bir mail adresi bulamayınca sana yollamaya karar verdim. Benim size birkaç sorum olacaktı. Lafı uzatmak istemiyorum çünkü sorular fazla. Yayınlarsanız veya en azından cevapları mailla yollarsanız sevinirim. Bilgisayarımın özellikleri PIII 800, 10GB Seagate harddisk, 16X Pioneer DVD, TNT2 M64 Pro 32MB, 128MB RAM, Apache 56k, Transcend TS-AVE3 yazan Via Apollo Pro 133a Chipsetli anakart, Windows 98SE ve Philips 107E 17" ekran var.

- Ben harddiskimi C:\3GB, D:\7gb olacak biçimde ikiye böldürmüştüm. Son birkaç haftadır bazen C'ye, veya D'ye birşey kaydetmek istediğim zaman "yeterli boş alan yok lütfen disk temizlemeyi çalıştırın " diye bir mesaj çıkıyor. Bir arkadaşım zararsız bir virüs olabilir diyor ama bende hem Norton Anti Virüs 2001 (daha yeni update ettim), hem de Zone Alarm yüklü. Başka bir arkadaşımda harddiskin bozulmuş olabilir diyor. Sence hangisi veya çözümü ne olabilir?
- Bir bilgisayarcının ilanında 128MB 133MHz RAM 16 $ diyordu bunu alıp taksam bir sorun çıkar mı? Birde hissedilir bir performans artışı olur mu? (son zamanlarda "yeterli bellek kalmadı" mesajları çıkmaya başladı.)
- Autorun'ım çalışmıyor ne yapabilirim? (unutmadan windows mavi ekran vermeye başladı)
- TNT2' den Geforce 2 MX' e geçince verdiğim paraya değecek bir performans artışı olur mu?
- Modem booster cinsi programlar kullanmamın bana bir faydası olur mu ve bir sorun çıkartır mı? Cevaplarsanız şimdiden Teşekkürler,

Burak



Türkeye'de bulabileceğiniz oyunlara uygun en iyi sistem Dell Dimension. Elbette hiçte ucuz değil.

Selam Burak,

- Harddiskinin bozuk olma ihtimali tabii ki olabilir. Ama genelde bu durumda dediğin gibi bir mesaj çıkmaz. Sen iyi bir Scandisk yapmayı dene. Bir de Geri dönüşüm kutusu, windows swap dosyası gibi bölümlerin ayarlarını kontrol et.
- Bilgisayarın daha fazla rahatlar ama çok deli bir artış görmezsin. 64'ten 128'e yapılan artışla 128'den 256'ya arasında çok fark var. Yine de bu ucuzlukta bunu yapmak mantıklı olur.
- Control Panel (Denetim Masası)/ System bölümünde CD-ROM'unu bul. Sağ tuşla tıklayıp Auto Insert Notification (CD takılınca otomatik uyar) bölümünü işaretle.
- Anakartını değiştirmezsen çok fazla bir işine yaramaz. Yani anakart, ekran kartı uyumu tam performans için gerekli.
- Evet o tip programlar bir yere kadar hızını arttırabiliyor. Fakat ters de tepebilir. Modem komutları konusunda bilgin olması gerekiyor. Bunun dışında çok da fazla bir zararı olmaz. Denemeye değer.

Burak, bilmem farkında mısın? Makinen her geçen gün daha fazla çöküyor ve temizlenmek istiyor. Her sorunda daha büyük bir sorundan bahsetmişsin. Hard-diskinde yer kalmadıysa, belleğin yetersizse ve bir de Windows sana o çok ayıp mavi ekranını gösteriyorsa çoktan temizliğin vakti gelmiştir. Elinden gelen en çabuk zamanda yapman gerekeni yapmalısın. Acıma, bas formatı!

Selam Tuğbek,

Ya berbat bir sorunum var. Benim makineme CIH ve WIN95 diye iki virüs bulaştı ve senin de tahmin edebileceğin gibi makine haşat oldu. Ben bunu bilgisayarcıda temizlettim. Windows'umu, sürücülerimi, her şeyimi yeniden yüklettim. Eve geldim, her şey sorunsuz çalışıyor. Eski oyunlarımı yeniden kurdum, ama bir de ne göreyim, hiçbirini çalıştırmıyor! Ben de "Herhalde DirectX yüklü değildir, ondan" dedim ve Level CD'sinden DirectX 8.0'ı yükledim ve ekran kartımın(voodoo3 3000) sürücüsünü de en yeni sürüme yükselttim. Windows'u baştan kurdum ama yine aynı sorun devam ediyor. Aynı şeyleri defalarca yaptım, hiçbir oyunu çalıştırmıyor makine. Daha önce babalar gibi çalıştırıyordu ama şimdi ne oldu anlamadım. Sana bana verdiği hataları da yazıyorum mesela Red Faction oyununda şöyle bir hata alıyorum.

Error:Unable to intialize Directx 8.0 - Device creation Failed !
File:C\projects\RF_PC\vsdk\gr\directx\gr_direct3d.cpp - Line: 1792

Diğer oyunlarda da buna benzer DirectX hataları veriyor lütfen bana bir çare bul çıldıracağım. Şimdiden Teşekkür.

Tolga Göksel

Selam Tolga,

Virüsün ismi CIH WIN95. Sorunun virüsten kaynaklandığını sanmıyorum. Çünkü sonuçta makinen çalışacak hale getirilmiş ve sistem kurulabilmiş. O virüsün bildiğim kadarıyla oyunlara bir gıcıklığı da yok (Var- TÖ). Bu yüzden sorunun yazılımsal. DirectX 8'de sorun olduğu ortada. Fakat bu DirectX'in bozuk kurulduğu anlamına gelmez. Kurulumunda bir sorun çıktığı için böyle sorunlar çıkarıyordur. Şu aşamada da sorunun nerde olduğunu bulmak oldukça zor. Bu yüzden genel bir sistem temizliği sana da gerekiyor. Sen de metin ol ve yapman gerekeni hemen uygula! (Bence Virüs tam olarak temizlenememiş veya tekrar bulaştırılmış olabilir. Bu yüzden bir virüs taraması yap mutlaka. Ama bence de sorunun bu olma ihtimali düşük. Verdiği hata mesajını daha önce hiç görmedim. Bugüne dek bilgisayarımda C:\projects diye bir dizin de görmedim. Bence sorun ya DirectX 8'i kurarken bir yerlerde hata yapman veya kurduğun başka bir şeyin DirectX 8'i engellemesi. Temiz Windows'a sadece sürücüler ve DirectX 8 kurduktan sonra dene oyunları. -TÖ)

"Bu ay da böyle. Tepemde eve gidelim diye bekleyen Can'dan ötürü buraları acil terk etmeliyim. Önümüzdeki ay görüşmek üzere.. " diyerek çıktı gitti Onur. Bu çocuk Donanım olayını öğrenecek ama efendi olmayı bilemedi. Ama siz merak etmeyin, düzenli paketleme işlemleriyle hem tip hem de karakter olarak yontucaz onu.) ■ ■ ■

?neizliyoruznedinliyoruz

efsaneiçingerisayımbaşladı!

Merakla beklediğimiz, *Yüzüklerin Efendisi* üçlemesinin ilk bölümü 'Yüzük Kardeşliği' pek yakında sinemalarımızda gösterime giriyor; hem de tüm dünyayla aynı zamanda. Yanlış anlaşılmasın, pek yakında demekle aslında bu ayı kastetmedim; filmin gösterim tarihi 19 Aralık. Birazcık daha dişimizi sıkmamız gerekecek.

Dergide şimdiden hareketlenmeler başladı. *O kutsal gün için paneller yapılıyor, ayinler dü*zenleniyor ve kostümler hazırlanıyor (abarttım biraz galiba). Tabii o günün, aynı zamanda



Ocak sayısının çıkabilmesi için önemli bir iş günü olması da düşünülmüyor değil (!). Aklıma gelmişken filmin en son fragmanını derginin bu ayki CD'si içinde bulabilirsiniz (üşenmeden bakılması tavsiye edilir). Filmden parçalar izledikçe, bir kat daha ağzınız sulanıyor ve yönetmen Peter Jackson'ın efsane yapıtı nasıl beyaz perdeye aktardığını bir kat daha merak ediyoruz. 'Yüzük Kardeşliği' gerçekten büyük bir prodüksiyon. Çekimlerin ağırlıklı olarak Yeni Zelanda'da yapıldığı film 100 milyon dolara yakın bir maliyetle kotarılmış. Bazıları Yüzüklerin Efendisi'nin filmleştirilmesini yanlış buluyor; onlara göre film, üçlemeyi okuyanların kafasında kurduğu Orta Dünya'yı yerle bir edecekmiş. Yani filmden sonra Frodo Baggins, hep Elijah Wood olarak akıllarında kalacakmış. Bence film sadece bir bakış açısından ibaret. Açıkçası Peter *Jackson'ın vizyonunu izlemenin* bu kadar rahatsızlık vermesini de biraz saplantısal bir durum olarak görüyorum. Hayal gücü, kişiye özgüdür ve her şeyin üzerindedir; onu biraz serbest bırakmanın hiçbir zararı olacağını sanmıyorum. Ayrıca yönetmen Peter Jackson ile ortak düşüncelerinizin olması ve "ben de kitaptaki bu sahneyi kafamda buna benzer bir şekilde canlandırmıştım" diyebilmek güzel bir şey olmalı. Sadece 'Yüzüklerin Efendisi' için değil, bence her edebiyattan sinemaya uyarlanan yapıt için bu düşünce geçerli olmalı.

Yüzüklerin Efendisi, çok önemli bir yapıt. Tolkien, 1947 yılında Hobbit'i yazarken, eminim yarım asır sonra olacaklar hakkında en ufak bir düşüncesi yoktu. İşin ilginç tarafı da bir İngiliz dili *profesörü olan Tolkien'in yola ders vermekten* sıkılıp, "ya ben bir masal kitabı yazayım ama içindekiler şu ana kadar anlatılanlardan farklı bir şey olsun" diye çıkması. Yüzüklerin Efendisi şimdiye kadar birçok kişiye ve projeye ilham kaynağı oldu, FRP türünün doğmasına neden oldu ve en önemlisi de insanlığın hayal dünyasını bir adım ileriye götürdü. Evet, çeşitli otoritelerce yüzyılın kitabı seçilen Yüzüklerin Efendisi vizyona girmek üzere. Frodo, Gandalf, Arwen, Aragorn, Galadriel ve Bilbo ile tanışmak için biraz daha sabretmemiz gerekiyor. O gün oluşacak bilet kuyruklarını şimdiden görebiliyorum...



çocuklarşehregeridöndü!

Jackie Chan ve Chris Tucker, gerçekten muhteşem bir ikili oluşturdular; biri seri vuruşlarıyla, diğeri ise düşük çenesiyle ortalığı kırıp geçiriyorlar. Hatırlarsanız ilk film Amerika'da geçiyor ve Lee (Jackie Chan), Hong Kong'dan gelen çömez dedektifi oynuyordu. Bu sefer roller değişiyor; çünkü 'Rush Hour 2' Hong Kong'da geçmekte ve çömez olma sırası çenebaz Carter'da (Chris Tucker).

Aslında ikili Hong Kong'a tatil için gelmiştir. Elinden Çince-İngilizce sözlüğünü düşürmeyen Carter, şehrin egzotik zevklerini tatmak için sabırsızlanmaktadır. Ama Lee onunla aynı fikirde *değildir; işi başından aşkındır ve Carter'ın* maskaralıklarıyla vakit kaybetmeye hiç ama hiç niyeti yoktur. Tabii Amerikan elçiliğinde patlayan bir bomba iki kafadarı tekrar bir araya getirir. 100 dolarlık sahte banknotlar yapıp, el altından piyasaya sokan kaçakçılar, büyük bir operasyon sırasında iki gümrük görevlisinin ölümüne yol açmıştır. Hong Kong polisi bu olayın başında eski bir polis müfettişi olan Ricky Tan'ın *olduğunu düşünmektedir*. Olayı aydınlatma görevi Lee'ye verilir. Tabii tatil planları suya düştüğü için Carter buna çok içerler ama yapacak bir şey yoktur; artık o da bu olaya bulaşmış durumdadır. Lee içinse davanın kişisel bir yönü vardır. Bir zamanlar

haberiniz var mı?



ALTERNATİF MÜZİKTE YENİ BİR SOLUK

Aslında Muse o kadar da yeni bir grup değil; onları ilk 1999 yılında çıkan 'Showbiz' albümlerinin hit parçası 'Muscle Museum' ile tanıdık. Aynı albümden muhteşem bir balad olan Unintended ve Sunburn de aklımda kalan şarkılardan. Grup yeni albümleri 'Origin of Symmetry' ile Radiohead'in tahtına ortak olmuş durumda (gerçi Muse daha sert bir müzik yapıyor). Grup bu sefer daha elektronik bir hava yakalamış. Bazen biraz sert ama genelinde kaliteli bir albüm; en azından 'farklı' olabilmeyi çok iyi başarıyor. İlk çıkan single New Born; onu Plug In Baby ve Bliss izliyor (bu parçalar gerçekten sağlam!). New Born için güzel bir video klip da çekilmiş (bkz. MTV). Grubun vokali Matt durmadan düşüyor ve bir yandan da "Everything about you is so easy to love..." diye yırtınıyor. Sözlerin ve gitar riflerinin çoğu Matt'e ait; ayrıca *bence inanılmaz bir sese rahip (kendisi gitar dı*şında piyano da çalıyor). Davulda Dom ve bas gitarda Chris, Muse grubunun diğer emektarları. Radiohead türevi gruplar dinliyorsanız, Muse alınacaklar listenizde kesinlikle başı çekmeli.

neokuyoruzneyapıyoruz?

babasıyla ortak olan Ricky Tan'ın, babasının ölümünde önemli bir rol üstlendiğini düşünmektedir. Ve ikili kötü adamları yakalamak üzere Hong Kong sokaklarına çıkar...

Başından sonuna aksiyon ve eğlence diyebilirim Rush Hour 2 için. İkilinin başına gelenler ve olayların içinden sıyrılış biçimleri gerçekten komik. Filmin bir de çok güzel sürprizi var. 'Kaplan ve Ejderha'dan hatırlayabileceğimiz Zhang Ziyi de bütün güzelliği ve inanılmaz tekmeleriyle Rush Hour 2'de yer alıyor. Kısacası iyi vakit geçirmek için ideal bir film.



maymunlarbirkezdahaefendi

Aslında "Maymunlar Cehennnemi" de bir edebiyat uyarlaması. Pierre Boulle'un aynı adlı romanı ilk defa 1968 yılında Franklin J. Schaffner tarafından uyarlanmıştı. Eleştirilerden ve büyüklerimizin anlattıklarından Maymunlar Cehennemi'nin kendi dönemi için sıradışı bir film olduğunu ve gişede büyük başarı elde ettiğini öğreniyoruz (filmi ancak 80'lerin sonuna doğru izleyebildim de); gerek süper makyajlı aksiyonu, gerekse de içerdiği toplumsal yorumlar ile döneme damgasını vurmuş bir filmdi Maymunlar Cehennemi.

Şimdi ise aynı konsepti fantastik filmleriyle tanıdığımız çılgın yönetmen Tim Burton ele almış. Daha önce Oliver Stone ve James Cameron da 'Maymunlar Cehennemi'ne yeni bir versiyon eklemek istemiş ama bir türlü kısmet olmamış. Tim Burton'ın filmi orijinaline göre hem çok daha afilli (olsun o kadar, aradan 30 küsür yıl geçmiş), hem de biraz farklı. Zaten Tim Burton ismi film için yeterli bir referans bence. Batman, Beetlejuice, Nightmare Before Christmas, Edward Scissorhands ve Sleepy Hollow yönetmenin aklıma gelen filmlerinden birkaçı. Gerçi Maymunlar Cehennemi'nin bu versiyonunda Charlton Heston gibi karizmatik bir başrol yok ama kadroda oldukça ilginç isimler var; Tim Roth ve Helena Bonham Carter gibi. Yıl 2029. Astronot Leo Davidson (Mark Wahlberg) bir kaza sonucu, gemisini bir kara deliğe sokar ve çok geçmeden garip bir gezegene inmek zorunda kalır. Gariptir çünkü bu gezegende maymunlar efendi, insanlar ise köle durumundadır. Olayların gelişmesiyle Leo kendisini, insanlığın maymunlar karşısında verdiği savaşın ortasında bulur... Konuyu daha fazla didikleyerek sizi filmin sürprizlerinden mahrum bırakmak istemiyorum; çünkü dediğim gibi bu seferki 'Maymunlar Cehennemi' biraz farklı (finale dikkat). Film görsel açıdan kusursuz bir yapıya sahip, özellikle makyaj inanılmaz. Zaten maymunları oynayanlar makyaj için sabahın ilk ışıklarıyla kalkmak zorunda kalıyorlarmış; ayrıca maymun hareketlerini



gerçekçi bir şekilde icra edebilmek için altı hafta boyunca ders almışlar. Filmden sonra kafamı kurcalayan tek soru, Mark Wahlberg'in başrol için uygun olup, olmadığıydı. Hayır, oyunculuğu öyle çok kötü falan değil sadece insanlığın lideri olacak kadar tutkulu gelmedi bana. Tim Roth, Leo'nun baş düşmanı General Thades rolünde çok iyi bir iş çıkarmış. Her zamanki gibi oyun gücüyle ön plana çıkmayı başarıyor.

Tim Burton'ın Maymunlar Cehennemi, orijinali gibi birtakım felsefi sorgulamalara girmiyor (bu sefer 'nükleer silahlara hayır' mesajı yok), daha çok aksiyon ve eğlence ön planda ama en az onun kadar şaşırtıcı. Yılın en kaliteli filmlerinden biri. Kaçırmamanız ve özellikle sinemada izlemeniz tavsiye edilir.

Güven Çatak I guven@level.com.tr



haberiniz var mı?

➔ ŞEHİR AKSİYONLARI

Geçtiğimiz ay İstanbul sanatsal açıdan bir hayli hareketliydi. Akbank Caz Festivali konserleri ve Bienal etkinlikleri kaçırılmaması gereken cinstendi (bu arada Bienal 17 Kasım'da bitiyor, hala gezme şansınız var). Gerçi ben sadece kapanış konserine gidebildim (sağolsun kriz) ama festival çok sağlam isimleri konuk etti (Ömer Faruk Tekbilek gibi). Festivali kapatan Mercan Dede, grubu Secret Tribes ile tam 3.5 saat çaldı! Herkes transa geçmiş, ibadet ediyor gibiydi (o gecenin Miraç kandili olması da ayrı bir durum). Ayrıca kendisinin Bilgi üniversitesindeki seminerine gitme fırsatını da buldum. Müziğiyle bir bağ kurduğunuz birinin, kendisini de tanımak çok ilginç bir şey; müziği gibi düşünceleri de aradaki mesafeleri kaldırıyor. Hayatı özümsemiş, egolardan arınmış biri. Mercan Dede'nin felsefesi gibi bu seneki Bienal'in teması da egolardan kaçış (EGOKAÇ) üstüne kurulu. Bilmeyenler için, Bienal iki yılda bir düzenlenen sergiler ve performanslar bütünü. Aslında başlı başına bir deneyimdir Bienal. Bir resim galerisini geziyor gibi gezemezsiniz Bienal'i; çünkü gördükleriniz ve duyduklarınız zaten buna izin vermez. Bence bir göz atmaya değer (www.istfest.org).





FRP

Fantazi diyarlarından yeni haberler mi almak isterdiniz?

Yok yok, köşe konusunda herkesi aynı anda memnun etme fikrinden uzun süre önce vazgeçtim. Kimileriniz daha fazla öykü, alıntı, efsane dinlemek istiyor, kimileriniz yenilikleri öğrenmek istiyor, kimileri frp nedir onu öğrenmek istiyor, bendeniz de hepinizin arasında kalıyor, kimin gönlünü hoş tutsam diye düşünüyorum. Baktım ki bu işin sonu yok, ben de bari bir ay ondan, bir ay bundan yazıp ortamı dengelemeye çalışayım diyorum (Tabii her iki tarafı dengeleyeceğim derken ikisini de tepetaklak etme riski var, ama göze aldık bi kere!). Birkaç aydır FRP dünyasındaki yeni ürünlere ve gelişmelere yer vermiyorduk,bu ay açığı kapatalım isterseniz :

Drizzt, yine, yeni, yeniden

Salvatore amcanız yazmaktan hala yorulmadı. Artık bu kaçıncı Drizzt kitabı, ben hesabı şaşırdım. Sanırım on dört ya da on beşinci kitap olacak bu. Geçen yıl yayımlanan "The Spine of the World" ve hemen sonrasında piyasaya çıkan, Drizzt'in belalısı, Forgotten Realms'ın sayılı kiralık katillerinden Artemis Entreri üzerine yazdığı "The Servant of the Shard"dan beri Salvatore'den ses soluk çıkmıyordu. Biz kendi kendimize "Nasıl oldu da bu kadar bekledi ?" derken o, yeni kitabı "Sea of Swords" ile bu ay karşımıza çıkıverdi.

Kitabın konusuna bakarsak, Drizzt'in kadim dostu Wulfgar'ın, Kaptan Deudermont ile birlikte korsan Sheila Kree'nin elinde olan efsanevi bir savaş baltasının peşine düştüğünü görüyoruz. Dostunun sıhhatinden endişe eden Drizzt da onun peşi sıra maceraya atılıyor tabii. Salvatore'nin arkadaşına mektup bile yazsa almak isteyecek hayranları olduğunu bildiğimden kitabın satışı konusunda bazı tahminler yapmak zor değil! (Bu arada İngilizce okumakta güçlük ekiyorsanız Dark Elf üçlemesinin ilk kitabı Anayurt birkaç aydır kitapçı vitrinlerini süslüyor, benden söylemesi!(Üçleme deyince bir parantez daha açma gereği duydum, Wizards'ın sinekten yağ çıkarma politikası sonucu Dark Elf Trilogy'nin orjinali üç kitaplık cilt kapak set halinde tekrar koleksiyonculara sunuluyor, aklınızda bulunsun!))









Oyuna bir ki!

*Bundan otuz beş yıl önce bir grup arkadaşın bu*günkü gizli hedef benzeri taktik savaş kutu oyunları oynamak için toplanmasıyla temeli atılan Gen Con oyun fuarı, bugün dünyanın çeşitli ülkelerinden yirmi beş bin oyuncunun katıldığı bir oyun festivali haline gelmiş bulunuyor. FRP, kart oyunları, kutu oyunları gibi tonla oyunun oynandığı fuarda bilim kurgu yazarlarının seminerlerinden, ortaçağ kostümleri sergisine kadar pek çok aktivite yer alıyor. Bu yılki Gen Con, ağustos ayında Milwaukee'de yapıldı. Ancak www.wizards.com/gencon adresinden "sanal Gen Con" sayfalarına girip gitmiş görmüş kadar olabilirsiniz. Hatta niyetiniz varsa Gen Con 2002 için kayıt işlemlerinizi bile (ocak ayından itibaren) bu sayfalardan yapabilmeniz mümkün!

White Wolf konsolda

Hep TSR'ın masaüstü oyunlarının bilgisayar uyarlamaları yapılacak değil ya, White Wolf'un da bu konuda çıkıları sürüyor. Her ne kadar Vampire:The Masquarade'de istediğimizi tam olarak bulamamış olsak da Interplay'den gelen yeni haberler bizi se-







vindirdi. Efendim, White Wolf'un Hunter : The Reckoning adlı bir masaüstü frp'si mevcut. Yıllar yılı vampirler, kurt adamlar ve diğer doğa üstü güçler tarafından sindirilen insanoğlunun uyanışını ve kendilerindeki "yeteneği" fark eden bu insanların giriştiği savaşı konu alan bu oyun bir hayli popüler oldu, hatta Interplay oyunu şu aralar Xbox için uyarlamakla meşgul. Yalnız neredeyse iki yıldır yolunu gözlediğimiz Werewolf : The Apocalypse'den hiç haber yok. White Wolf da konu ile ilgili yorum yapmaktan kaçıp, topu yapımcı firma ASC games'e atmayı tercih ediyor. Hani çok sağlam bir fps olacaktı, hani çoktan piyasadaydı, n'oldu, hı?

Üçü bir yerde

Dark Elf Trilogy'e benzer bir kampanya da tamamı Türkçe'ye çevrilen Dragonlance Chronicles üçlemesi için geçerli. Üç kitap, bu kez cilt değil karton kapaklı olarak set halinde 21 dolara satılıyor (Amerika ölçülerinde bu fiyatlar uygun olabilir ama hem doların alıp yürüdüğünü, hem de posta masraflarını göz önüne alınca Türkçe versiyonları daha uygun görünüyorlar.). Madem söze kitaplardan devam ediyoruz, Ankira Yayıncılık'ın Dragonlance ve Raistlin hakkında daha fazla bilgi edinmek isteyenler için "The Raistlin Chronicles"ı Türkçe'ye çevirmeye hazırlandığını da ekleyelim. Yayınevinin henüz tamamlanmamış bir diğer projesi de az önce son kitabından bahsettiğimiz R.A. Salvatore'nin "The Crimson Shadow" (Kızıl Gölge) üçlemesinin yayımlanması.

Ravenloft, White Wolf himayesinde

Bilmem hatırlar mısınız, daha önce de bahsetmiştim, eskiden Dragonlance ve Forgotten Realms gibi TSR'ın dizayn ettiği bir dünyaydı Ravenloft. İçinde türlü türlü vampirin, kötülüğün, gotik korku öğelerinin cirit attığı bu dünyaya gösterilen ilgi White Wolf'un Vampire The Masquarade'inin bir hayli gerisinde kalmış olmalı ki, TSR "Siz bu işi bizden daha iyi beceriyorsunuz!" diyerek Ravenloft'un tasarım ve geliştirilmesi işini tamamen White Wolf'a bırakmıştı. Nihayet White Wolf da Ravenloft'un üçüncü basımı üzerindeki çalışmalarını tamamladı ve ekim ayına kitabı hazır etti. Ravenloft, D20 sistemine uygun olarak tasarlandığı için ister TSR'in D&D 3rd Edition sistemiyle oynayabilir, isterseniz de White Wolf'un Sword & Sorcery adlı sistemini kullanabilirsiniz. Hatta White Wolf'un Ravenloft'ta oynanmak üzere geliştirdiği orta ve yüksek seviye karakterler için yeni senaryoları bile bulunuyor.

Bu sırada TSR ne yapıyor ?

TSR, Ravenloft'u White Wolf'a ısmarlıyor dedik, ama bir de madalyonun öteki yüzü var. Daha önceden Chaosium firmasının tasarladığı, H.P. Lovecraft'ın romanlarından uyarlanan "Call of Cthulhu" oyununu da kendileri geliştirmek üzere devraldılar. Cthulhu mitosuyla ilgili bir şeyler okumak isterseniz İthaki yayınlarından çıkan, oyuna da adını veren "Cthulhu'nun Çağrısı"nı ve serinin diğer kitaplarını okuyabilirsiniz.

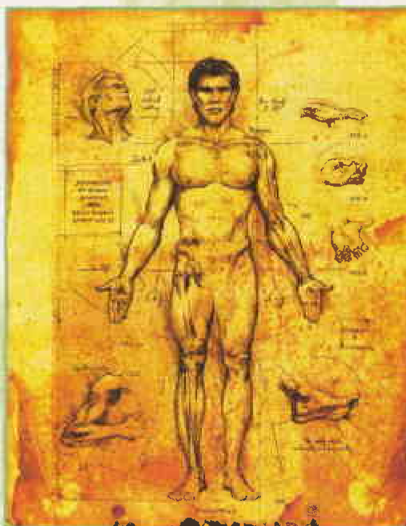
TSR'ın bir diğer hamlesi de yakın zaman önce bilgisayar uyarlaması yapılan, Robert Jordan'ın yazdığı Wheel of Time serisinin haklarını satın almak oldu. Tıpkı Call of Cthulhu gibi yakında d20 sistemine göre uyarlanmış bir Wheel of Time masaüstü frp'si görürseniz şaşırmayın!

Forgotten Realms TV dizisi oluyor

Şimdi, Forgotten Realms TSR'e, TSR Wizards of the Coast'a, WotC da Hasbro'ya bağlı ya, işte o Hasbro Forgotten Realms için Fireworks Television firmasıyla anlaşma imzaladı. Forgotten Realms'in sayısı yüz elliyi aşan romanlarının çoğunun New York Times'ın bestseller listesine girdiğini, oyun kitaplarının da yaklaşık yüz kadar olduğunu düşünecek olursak, Amerika'da azımsanamayacak bir hayran kitlesi bulunuyor. Bu fırsatı değerlendiren Fireworks de Realms'i TV dizisi haline getirmek için yayın haklarını satın alarak işe başladı. Benim tahminim ortaya Zeyna'dan, Herkül'den pek de farklı bir yapım çıkmayacağı yönünde. Bari Khelben Arunsun, Lady Silvermoon gibi karakterleri maymun etmeseler!

Bu da bir son dakika haberi :Sabah saat yedi sularında dergimizde yarı baygın halde beş kişi bulundu, içlerinden birinin ağır uykuda olduğu, üçünün ağır tempoda yazılarına devam ettikleri, geriye kalan beşinci kişinin ise bilgisayar başında uykuya daldığ..................

Batu & Gökhan | batuher@level.com.tr





anlamarayışları

Olmayan birşeyi tamamen yanlış yerde aramanın sancısını çekenlere...

1984

M. Berker Güngör gberker@level.com.tr

Çocuklarımızdan başka neyimiz var? Aslında hiçbir şey, çünkü çocuklarımız da bizim malımız değildir. Onları sevmek ve yol göstermekle yükümlüyüz, ama sahipleri olamayız.

Peki bir insana aklını kullanmayı nasıl öğretirsin? Aslında çok basit, sadece soru sorduklarında onları tersleme ve bir madalyonun iki yüzü olduğunu öğret, yeter. Onlar oradan alıp yürürler zaten.

Peki ya birgün çocuklarım beni geçerse, beni geride bırakırsa? Bunun tek anlamı vardır, senin görevinde başarılı olduğun. Artık mutlu bir şekilde ölebilirsin, ama gölgen başarılarınla birlikte dünyada yürümeyi sürdürecektir. Bu kısıtlı da olsa ölümsüzlüğe ulaşmaktır.

30 yıldır Dünya denen bu gezegenin üzerinde çizme eskitiyorum. Bu sürenin son 4-5 senelik kısmını ise yayıncılık işinin içinde geçirdim. Her ne kadar daha önce de çok sayıda insanla karşılaşmış ve fikir alışverişinde bulunmuş olsam da, yayıncılıkla geçen dönemim daha geniş kitlelere ulaşma imkanı sağladı diyebilirim. Oldukça ilginç bir iş bu aslında, özellikle de popüler ve sevilen konularda dergicilik yapmak kişiye çok farklı bakış açıları sunabiliyor. Radyo ve televizyon gibi çok geniş bir kitleye ulaşamıyorsunuz belki, ama ulaştığınız kişilerin size olan yaklaşımı şüphesiz diğerlerinden çok daha keskin oluyor. Televizyon programları bir kere izleniyor ve çoğunlukla da buhar gibi hiçbir iz bırakmadan havaya karışıyor. Ama dergiler öyle değil, fikirleriniz kağıdın üzerinde ve istendiğinde tekrar tekrar gözden geçirilebiliyor. Tabii herkesin yorumu farklı olabiliyor, bazen bir yazınızdan hiç aklınıza gelmeyen sonuçlar çıkarılabiliyor. Ancak daha da iyisi insanlar o yazıları okudukça sizle iletişim kurmak ihtiyacı duyuyorlar, sonuçta iş bir tür diyaloğa dönüşüyor.

Ve eğer durup dinlerseniz, bu işte insanlara kendi fikirlerinizi aktarabildiğiniz gibi onların fikirlerini de öğrenebilirsiniz. Ancak sonuçlar çoğunlukla iç karartıcı olabiliyor. Toplumların nasıl bazıları tarafından sırf kendi amaçları için yanlış yönlendirildiklerini, kafalarının nasıl yanlış bilgilerle doldurulup acı çekmeye terkedildiklerini görmek şüphesiz hoş bir tecrübe değil.

Çok genç bir yaş ortalamasına sahip olan bir kitleye hitap ediyoruz ve onlardan çok sayıda mesaj geliyor. Doğal olarak çoğu arayış içindeler ama dönüp bakabilecekleri bir kaynakları yok. Eğitim sistemi sefil durumda, model alınabilecek yetişkinler değişen seviyelerde de olsa para kavgasına girdiklerinden çocukları boş vermişler. Çoğu anne-baba aslında bir çocuğu yetiştirmek hakkında hiçbir fikre sahip değil, hatta bazıları işi abartıp bunu evin balkonunda sardunya yetiştirmeye dönüştürmüş. Bazıları ise çocuk sahibi olmalarına karşı çocuklardan nefret ediyorlar. Sanki kendileri 25 yaşında gökten paraşütle inmiş, hiç çocuk olmamış gibi terbiyesizce bir nefret sergiliyorlar. Sonuç olarak çocuklar kendi kendilerine birşeyleri çözmeye çalışıyor, ama bilgi ve tecrübe eksikliğinden daha çok genç yaşlarda bunalıma sürükleniyorlar. Bugün kendi çocuklarımızı, yani kendi geleceğimizi ve hayatımızı yiyor, kendi ellerimizle yok ediyoruz. Ama para kavgası etmekten kimse olup bitenin farkında değil.

«Bir çocuk, genç bir insan kalıba alınacak, şekli istediğiniz gibi yoğrulacak bir madde değildir.»



"Eğitim" için onları gönderdiğimiz yerler aslında çocuklarımıza hemen hiçbir şey vermiyorlar, bazı belirli kesimlerin maşaları olmalarını sağlayacak dogmalar dışında hiçbir şey. Bunun tek amacı var, görüşleri ne olursa olsun kendi ihtiyaçları için robotlar üretmek, sormayan, yargılamayan, karar vermeyen robotlar. Oysa bir çocuk, genç bir insan kalıba alınacak, şekli istediğiniz gibi yoğrulacak bir madde değildir. Onlara birşeyler ezberletmekle hiçbir şey elde edemezsiniz, zamanı geldiğinde ayağınızın altındaki tabureyi tekmeleyecek potansiyel cellatlar dışında tabii. Çünkü sizin üretmeye çalıştığınız şey temelde biyolojik bir silahtan başka bir şey değildir ve silahların başkalarının elinde sahiplerini öldürmeleri çok alışılmış bir olaydır.

Bu yüzden bir çocuğa öğretmeniz gereken tek şey vardır, o da aklını kullanmaktır. Tabii bundan kastım günümüzde çok popüler olduğu üzere "aklını kullanıp malı götürmek" değildir. Tam aksine aklını ve mantığını yaşamı yargılamak, daha da derinlemesine sorgulamak, parçası olduğumuz evreni çözmeye yönelik olarak kullanmak üzere eğitmektir. Peki bunu neden yapmıyorsunuz? Neden korkuyorsunuz? Sizden daha akıllı, daha becerikli bir hale gelmeleri ve birgün sizi oturduğunuz koltuktan indirmeleri midir korkunuz? Öyleyse boşuna korkuyorsunuz, çünkü bunu onlar yapmasa bile yaşamın ta kendisi zaten yapacak. Doğarken yaşamın içimize ektiği *ölüm tohumları birgün açtığında zaten aslında* hiçbir şeye sahip olmadığınız gerçeğiyle yüzleşeceksiniz. Ve daha da kötüsü, o gün geç bile olsa kendi kanınızdan olanların sizden nefret ettiğini bilerek, yapayalnız öleceksiniz.

had safhada

eskiyerağbetolsa...

Bilgisayar oyunları ve neden bu alemlere bir girenin bir daha çıkamadığı üzerine sıkıcı bir yazı

Sinan Akkol sakkol@level.com.tr

Bu ay seni en çok eğlendiren oyun ne oldu? Commandos 2 başında delirmekten sıkıldığımda, PS2'de Devil May Cry'ın demosunu tekrar tekrar oynadım. Şeytancıklar ağlamakta çok haklılar. Yok böyle bir aksiyon!

Tuğbek'in propagandalarına ne diyorsun? Herkes gerçekleri biliyor. Uyuyan güzeli uyandırmadan, zombileri geldikleri yere göndermenin vakti geldi!

Soru: Bu ne demekti şimdi? Gelecek ay Underground'da görürsün!

Kendimi bildim bileli, bilgisayar oyunları ile içiçeyim. Daha kesin konuşmak gerekirse 13 yıldır. Ve bu 13 yılın tecrübesine dayanarak şunu rahatlıkla söyleyebiliyorum: Bilgisayar oyunlarındaki gelişme hızı teknolojinin başka hiçbir alanında yoktur. Üstelik bu gelişim hızı son beş yıldır ivmelenerek artıyor. Sizlerden, okumakta olduğunuz bu yazının, bu gelişimin sebepleri üzerine yazılmış basit bir deneme olarak görülmesini talep ediyorum.

Arz ve Talep

Herşey çok basit aslında: Para merkezli bir dünyada yaşıyoruz. Herşey arz ve talep üzerine kurulu. Yani, biz tüketiciler talep ediyoruz ve birileri üretip bize arz ediyor. Bu kural yiyecek, giyecek, otomobil vs.'de olduğu gibi, bilgisayar oyunlarında da işliyor. Tek bir farkla, hepimiz yeni çıkan bilgisayar teknolojilerini edinmek için delirirken, hiçbirimiz çıkıp da "Hmmm, artık bu şekil gömlekler sıktı, bundan sonra üzerinde New York yerel saatini gösteren bir gömlek istiyorum" veya "Bu ekmekleri yirmi yıldır yiyoruz, yeni bir modeli çıksa da onu yesem" demiyoruz. Eğlence ve özellikle de bilgisayar sektörü, tamamen kıskaca alınmış bir para tuzağı haline gelmek üzere. Veya çoktan geldi de, biz kendimizi kandırıyoruz. Nasıl mı?

Herşey, 1994 yılında Doom adlı oyunun ortaya çıkması ile başladı. O zamana kadar tamamen iş amaçlı kullanılan PC'lerin aslında nasıl bir potansiyele sahip olduğunu (ve oyunlardan ne büyük miktarlarda para kazanabileceklerini) farkeden firmalar, harıl harıl PC teknolojisini zorlayacak oyunlar yapmaya başladılar. Buna karşın, donanım firmaları da bu oyunların ihtiyaçlarını karşılayabilecek yeni grafik teknolojileri, yeni depolama medyaları geliştirmeye başladılar. Yeni oyunları oynamak için yeni donanımlara sahip olmak zorunluydu. Ama ironik olarak, yeni donanımlar yaygınlaştıkça, oyun yapımcıları da daha kompleks oyunlar üretmeye ve bu sistemleri zorlamaya başladı. Ve kaçınılmaz olarak, ciddi PC oyuncularının hayatına yeni bir kavram girdi: Upgrade. Giderek artan bir hızla şu an içinde bulunduğumuz açmazın içine girdik. Daha iyi oyunlar için, daha iyi donanımlar almak zorundayız. Biz yeni donanım aldıkça, onları zorlayan daha kompleks oyunlar yapılacak ve bu döngü böylece sürüp gidecek. İyi de, nereye kadar?

«1992'de 486 işlemcili bir bilgisayar 3500-4000 dolar idi. 1988 yılında ise ufacık bir mouse 289 dolardı!»

Cevap1:

Açıkçası, bilmiyorum. Bilgisayar teknolojisi hızı giderek artan bir fırtına haline geldi ve artık durdurulması da imkansız gözüküyor. Ama bu oyun / donanım / oyun üçgeninin bize sağladığı bir iki iyi şey de var:

1 - Yeni teknolojiler, en azından bizim gibi ev kullanıcılarının erişebileceği fiyattan satışa sunuluyorlar. Örneğin, 2001'de bir oyuncunun ihtiyacını rahatlıkla 600-700 dolarlık bir bilgisayar karşılayabiliyor. 1992'de ise 2 MB Ram'li, 512 MB Harddiski ve 256KB Ekran kartı olan 486DX işlemcili bir bilgisayarın ortalama fiyatı 3500-4000 dolar idi. 1988'de bir mouse 289 dolara alınabiliyordu!

2 - 1994 ve öncesinde hayal bile edemeyeceğimiz bir eğlence aracına, PC'ye ve oyunlara sahibiz. Ama işte büyük soru da burada patlıyor: Bu kadar işlemci gücüne, tri-linear buffering'li en son teknoloji harikası ekran kartına, bilmemne zartına zurtuna gerçekten ihtiyacımız var mı?

Cevap 2:

Hem evet, hem hayır. Eğer bir konsol sahibi iseniz, bu tür sorular dolarcıkları satıcının eline saydığınız anda zaten kafanızdan uçup gitmiş demektir. Size minik bir sır vereyim: Playstation 2, Gamecube veya X-Box teorik olarak, çok şık bir kutunun içine tıkılmış standart bir PC'den başka bir şey değildir. Üstelik, şu an piyasadaki üst seviye PC'lerden de daha yavaştırlar. Peki onları PC'lerden ayıran ve PC'cilerin gıpta ettiği süper aksiyon oyunlarını oynatabilmelerinin sırrı nedir? Şudur, her konsol sistemi standart olarak tek bir donanımdan oluşurken, dünya üzerindeki her PC'nin konfigürasyonu farklıdır. Diyelim ki siz PC için bir oyun yapmaya karar verdiniz. Aklınızda bir sürü müthiş fikir var ve başladınız. Aylar sonra oyunu herşeyiyle tamamladınız. Ama iş o oyunu, dünyadaki her bilgisayarda çalıştırmaya geldiğinde şapa oturdunuz. Yüzlerce farklı ekran kartı, ana kart, onlarca işlemci ve bunların varyasyonları işin içine girdiğinde, tek bir çareniz kalıyor: Eğer o oyunu binlerce farklı PC'de çalıştırmak istiyorsanız, performanstan ve kaliteden feragat edip, uyumluluğa ağırlık vermek zorundasınız. Ve bu da bizi başka bir sonuca ulaştırıyor: Şu an oyun için kullandığımız PC'lerden en fazla %50 performans alıyoruz. İşte bu yüzden konsol sistemleri PC'lerden daha hızlı ve aksiyon ağırlıklı oyunlara sahip.

Nasıl, kafanız karıştı değil mi? Güzel, benim de amacım buydu :)!



Birçoğumuzun hayallerini süsleyen bu kutunun içinde, ortalama biraz üstünde bir PC olduğuna inanabiliyor musunuz?

ciddi oyun

Oyunların da bir gün tarihi yazılacak mı acaba? O tarihte kimler, nasıl yer alacak?

Burak Akmenek burak@level.com.tr

Kış aylarının hüznü çökmeye başladı mı? Havalar kötü olunca benim havam da kötü oluyor. Melankolik oluyorum biraz. Ama yağmuru seyretmek başka tabi.

Chat yapar mısın? Hayır. Çünkü sanal alemde insanlar çok kolay yalan söyler.

Peki ya adres defterleri ? Ahh evet, eski defteri temize çekerken bazı insanları yeni deftere yazmamak beni üzüyor. Keşke hayatımıza giren tüm iyi insanlar hep hayatımızda kalabilse ama olmuyor bir türlü. Ya sen ya da onlar vefasız çıkıyor. Yalnızca eski resimlerde kalıyor insanlar. Ama bu başka bir yazı konusu olur.

Bazen kendimi bir oyun tarihçisi gibi hissediyorum. Tarihi çok seviyorum. Oyun piyasasına ve gelişmesine baktığımda burada da aynı şeyleri görebiliyorum. Burada da büyük ülkeler yerine büyük şirketler, çok iddialı kahramanlar, oyunlar arasında pazar kapmak için yapılan büyük savaşlar, şirketler arasında taraf değiştiren çalışanlar, kendi türlerine üstün teknolojileri ile değişiklik getiren ve savaşları kazanan büyük oyunlar, şirketler arası yapılan numaralar, küçük şirketleri yutan büyük şirketler ve daha neler neler. Fakat bu hissim belki de bilgisayarın ve tabii ki bilgisayar oyunlarının çok eski bir geçmişe dayanmamasından kaynaklanıyor. Daha yirmili senelere bile dayanmayan bu piyasa büyük bir hızla gelişiyor. Çöp adamlardan oluşan basit oyunlardan bugün 3D teknolojisinin kullanıldığı günlere geldik. Devamlı olarak ilerleyen donanımların büyük bir oranda itici gücü olan oyunlar her zaman donanımın önünde gitti ve PClerimiz çok nadir olarak 2 sene sonra piyasaya çıkan oyunları tam kapasite ile çalıştırabildi. Gelecekte ne olacağını ise Allah bilir ama çok eğleneceğimize kesinlikle eminim.

> «Geçen ay dergimizde yayımlanan bir email o kadar **hoşuma gitti** ki kendim gibi olan birisini **bulduğuma** çok sevindim. »

Ciddi Oyuncu

Şu oyun denen meret icad olduğundan bu yana, Playstation hariç, her türlü konsolu kullandım ve hemen hemen tüm oyunlarını *biraz şöyle biraz böyle oynadım.* Hani ististasız hepimizin başına gelen bir olaydır, anne veya babamız veya her ikisi birden odamıza dalıp "oğlum gece 3 oldu hadi yat artık gözlerin bozulacak. Bak radyasyon alıyorsun (ki bu doğru), zararını ileride görürsün. Hem sesten ve gürültüden uyuyamıyoruz, hadi sende kendine daha fazla zarar verme artık" gibi sözler sarfeder. Bu sözleri o kadar çok dinledim ki size anlatamam. Tabi o zamanlar bu hobimin ileride işim haline geleceğini tahmin bile edemezdim. Daha o zamanlardan hangi oyunu hangi firma yapmış ve o firmadaki hangi adamlar bu işin başındaymış. Bu adamlar daha sonra nerelere gidip hangi projelerde çalışmışlar. Hangi oyunu hangi firma dağıtıyor. Bu firmayı kim almış. Oyun teknolojilerindeki gelişmeleri hangi oyunlar ilk önce gösterdi ve kendi türlerinde kilometre taşları teşkil etti? Tüm bunları daha o zamandan ufak tefek biliyordum ama hiç bir zaman profesyonel bir gözle izlememiştim tabiki. Benim o zamanki asıl amacım en çok sevdiğim türlerden oluşturabileceğim en iyi arşivi yapmaktı. Tüm bunları neden mi yazıyorum? Geçen ay dergimizde yayımlanan bir email o kadar hoşuma gitti ki kendim gibi olan birisini bulduğuma çok sevindim.

Doç.Dr.Ömer Ünlü isimli bir okuyucumuz Power Gamer (Ya da Core Gamer) tarifi yapmıştı. Bu tanımı Türkçe'ye Ciddi Oyuncu olarak çevirmiş. Manasını ise kısaca şöyle açıklamıştı: Bilgisayarla tanışma yaşı ortaokul ya da ilkokul civarıdır, oynadıkları oyunu yapan firmayı tanırlar, genellikle belli bir türü severler, oynadıkları oyunun konusu hakkında oldukça bilgilidirler *çünkü oyun dışında da bu konudaki yayınları* okurlar (Uçak dergileri, savunma sanayii dergileri, ya da FRP kitapları gibi), ellerindeki oyunu uzun süre oynarlar, asla hile kullanmazlar, oynadıkları karakterlerle kendilerini özdeşleştirirler, hayalgüçleri genelde çok geniştir ve genelde çocuksu bir yönleri vardır.

Bu tarife bayıldım

Yukarıdaki açıklamaya ekleyeceğim bir iki kelimem var. Bir Power Gamer oyunun zevkini tam olarak çıkartan insandır. Oyunu tam olarak özümseyen ve yaşayan insandır. Oyunu egosunu tatmin etmek için değil eğlenmek için oynar. En önemli nokta ise Power Gamer'ın bilinçli bir oyuncu olmasında yatar. Herkesin böyle olmasını tabiki beklemiyorum. Ama bu tip oyuncularla karşılaştığımda (ki Compex Fuarında bunu yaşadım) onlarla sohbet etmekten o kadar çok zevk alıyorum ki yaptığım işin asıl zevkine en çok bu sohbetlerde varıyorum.

Eğer ciddi oyuncu olursanız bu zor zamanlarda, sizin bütçenize de olumlu etkileri olacaktır. Çünkü daha bilinçli alışveriş yapmaya başlarsınız.

Dip Not: Köşe yazılarımı iki ayda bir Sinan veya Tuğbek'le dönüşümlü olarak yazıyorum bilgilerinize efenim :)



Merhaba, yine ben! Hani şu ejderha... Tipim kaymış bu ay da

anlatabildimmi?

Yoğun iletişimin en büyük dertleri, artık anlaşılmaya ihtiyaç duymadığınız anda başlıyor



Serpil Ulutürk oblomovie@hotmail.com

Gözlerinin altı neden mor değil? Bir haftadır ilk defa 5 saatin üstünde uyku uyudum. Ondan böyle. Yazık ya bana...

Niye az uyuyorsun? Sence? Çalışıyorum...

Her çalışan az mı uyuyor? Bilmem, yani sanmıyorum. Bu uykusuzluk hali içinde diğerlerini gözleme şansım olmadı. (soruları sorduğu için canım Esra'ya teşekkürler)

Hı Rüzgar "sonbahar geldi" havasına girdi, İstanbul en sadık rüzgarı lodosu ağırlamaya başladı yine. Kış için nasıl bir hazırlık yapmak gerek? Bir kavanoz kahve, şu süper yumuşak battaniyelerden bir tane, birkaç kalın kitap, hatta gırrr gırrr diyebilen bir kedi, bir Björk albümü Vespertine ve tüm bunlara ayıracak vakit. Bu saydıklarımla bütün kışı geçirebilirim gibi geliyor ama öyle olmayacak. Yağmur yağarken sıcak evinin penceresinden bakıp kahvesini içen ben olmayacağım, o pencerenin altındaki sokakta, yanımdan geçen kadının şemsiyesi gözüme girmesin diye manevra yapmam gerekecek. Pencereden bakan için kendini iyi hissettiren manzaranın bir parçası... Eve dönmek istiyorum.

Zamanı kendi haline bırakacak, hiç düşünmeyesen daha ekleyin. Bundan sonrası karışık işte. Devinimsizliğinizin parçası olan bütün o nesneler bir anda anlam değiştirebilir. Oturduğunuz koltuk, dokunduğunuz bardak, ayağınızın altında duran halı ve siz... Birdenbire iğreti kalabilirsiniz Hele de zamanla ilgili ön koşulda bir değişiklik yapmazsak, yani tüketemeyecek kadar çok zamanı olan iki kişi iseniz fena halde iletişime girmek durumunda kalabilirsiniz. Bu da çevrenizdekilerin anlam sıralamasında yeni bir düzenleme yapmak gerekliliği anlamına gelebilir. Üstelki siz bunu istemiyor bile olabilirsiniz.

Bir kardeşle büyümüş olanlar buna benzer şeyleri istemediği kadar çok yaşamıştır. Evdeki kardeş sayısı arttıkça, içinizdeki iğreti kalma hissinin artıp artmadığını bilmiyorum. Ailemle birlikte geçirdiğim 17 yılın tamamında evde bir kardeşle birlikteydim, ayrı odalarda yaşama hakkını kaç yaşımızda kazandığımızı hatırlamıyorum gerçi ama en az 10 yıl aynı pembe duvarların içindeydik. Aynı masada oturup ders çalıştığımızı hatırlıyorum, "kolunu çeksene." Kendi kendinize mırıldandığınızda çok dramatik bir laf bu. Kendi kendimize uydurduğumuz ve masanın karşısında duran ayna aracılığıyla oynadığımız bir oyun vardı ablamla birlikte. Gözlerimizle oynadığımız bir çeşit elim sende oyunu gibi bir şey, oynadıkça yeni kurallar eklemiştik ve nedense çok eğlenirdik. Her neyse, o zamanlar vaktin kayda değer bölümü evde geçtiğinden, paylaştığımız o odanın önemi büyük. Bunları hatırlamak ve ard arda dizmek, şu yazı içinde varmak istediğim noktadan, sormak istediğim sorudan bütünüyle uzaklaştıracak beni. O yüzden tekrar "her neyse."

«Aynı masada oturup ders çalıştığımızı hatırlıyorum, "kolunu çeksene." Kendi kendinize mırıldandığınızda çok dramatik bir laf bu.»

...cek kadar uzun bir sessizlik, devinimsizlik, beklentisizlik insanı çıldırtabilir. En azından böyle bir rivayet var. Bana kalırsa "ki kalmaz", doğru nesnelerle çevrelenmiş bir devinimsizliği hayatın en kıymetli zaman parçalarından birine dönüştürmek mümkün, hem de zamanı dışarda bırakarak. Buna da zaman yok. Bu tabloya ikinci bir in-



Dalgakıran ve dalgalar... Hep bir arada ve hep birbirine karşı oynayan ikili.

Bir zaman birimiyle ifade ettiğinizde hakkını veremeyeceğiniz kadar uzun bir zamanı biriyle geçirmek, onunla yoğun bir iletişimi gerektiriyor. Hele de mekanın ve o insanın gerçekten farkındaysanız. Anlamak ve anlaşılmak, burada sözü geçen zaman-mekan-insan denkleminde, mekan ve zamandaki değişimler ihmal edilebilecek değerlerde olduğundan (zaman sonsuza yakınsadığı, mekan değişimi de sıfıra yakın durduğu için sabit) doğrudan insandaki değişime bağlı olarak ortaya çıkan bir şey. Denklemin tek değişkeni insan olunca, her şeyi bozan da o oluyor, ya da yeniden şekillendiren. Bu küçük hesabın içine o odanın dışında duran hiçbir şeyi katmıyor oluşumuz ise bu tezin karşı tezini oluşturmaya kalktığımızda çıkış noktamız olabilir ama şimdi değil. Her neyse, şu sözünü ettiğimiz yoğun iletişimle bağlantılı olarak başlayan kendini anlatma ve anlama süreci ister bir zorunluluk gibi yaşansın, isterse de hayattaki tek amacınız olsun, çevrenizdeki her şeyi etkileyecek bir şekilde havada asılı duracaktır. En çok da sizi... Artık ayağınızla halı arasında bir başka katman var, her şeyin üstüne sinen bir "anlaşmak" mevzusu bu. Ve eğer odanın kapısı ikinizi de içeride tutacak şekilde yeterince kapalı kalırsa tıpkı oksijeniniz gibi anlaşma gereksiniminiz de tükenecek. Sonra... birbirinin bütünüyle farketmiş ama hiç anlamayan iki kişisiniz artık. İstediğiniz gibi davranabilirsiniz, o yokmuş gibi. Hiçbir şey iğreti olmamalı, neden anlaşılmaya ihtiyacım var sorusunun cevabı belki de bu.

inbox



Merhaba Dünyalı, okur mektupları köşesine hoş geldin! Hayatın anlamı, oyunlar, Angeline Jolie, ne ararsan var burada, buyur otur, okumaya başla. Ben de üzerime rahat bir Power Armor alıp geliyorum...

BEYGİR SEVMEYEN ADAM

Merhaba, Nasılsınız,iyisiniz?.. Sağolun ben de iyiyim.Buyrun sorularım;
Sitedeki "birkaç sene öncesinin oyunlarını 10 milyona satarlarsa ne olur?" sorusu bir kampanyanın habercisi mi yoksa Aral'ın yeni kampanyasıyla mı ilgili?Elimden geldiğince orjinal oyun almaya çalışıyorum.Hatta 2 sene önce Level'i almaya başlamamın sebebi orjinal oyun vermesiydi Sonradan alışkanlık yaptı.Tabi bu kriz olayından sonra bu konuda bir ilerleme sağlayamadım.. (Makassss)

Ayrılırken "kendine iyi bak" diyenlere sinir oluyorum. Nereden çıktı bu laf. Yahu ben salak mıyımda kendime zarar vericem!?

Mektubun uzun, o yüzden makas atıyorum, yoksa cevaplara yer kalmayacak. "10 milyona oyun" olayına gelince, sadece Aral değil, pek çok firma bu türden projeler üzerinde çalışıyor bildiğim kadarıyla. Yakında kopyası 7-8 milyon olan oyunların orijinallerini 10 milyona raflarda bulmaya başlayabiliriz. Tabii bunlar çoğunlukla en az 5-6 ay geriden gelen oyunlar olacak, ayrıca o cici kutuları yerine daha az şaşaalı kutularda satılacaklar. Ama şahsen pek şikayetçi olmam.

Level tekrar orjinal oyun vermeye tahminen ne zaman başlayacak? Sanırım krizin etkileri yavaş yavaş geçiyor.
Oyun verme olayımız krizle beraber belirsiz bir süre için askıya alınmıştı. Maalesef o süre halen belirsizliğini koruyor, çünkü canına yandığımın krizi geçmek bilmiyor. Konuyla alakası olmayan çoğu zeki (!) insanın iddia ettiğinin aksine, biz verdiğimiz oyunları telif ücretini tıkır tıkır, kendi kasamızdan ödeyerek satın alıyorduk. Doların patlamasıyla birlikte bu iş boyumuzu aşan bir hal aldı, doğrusu proje tekrar ne zaman yürürlüğe girer hiç bilemiyorum.

Geçen ay yazmayı unuttum; Angelina Jolie için teşekkürler.Filmi hiç beğenmedim zaten oyunundan da nefret ediyordum. Bayan Croft mu, bayan mükemmel mi anlayamadım. Eminim Kod Adı Kılınçbalığı'nı izlemişsindir. Filmin başında izlediğim patlama inanılmazdı ama neden bu tür filmlerde hiç Windows arabirimini kullanılmaz da onun yerine siyahla birlikte mavi veya yeşilin kullanıldığı ve her tuşa bastığınızda bip bip diye ses çıkaran karizmatik ve hiç bir gerçekçiliği olmayan arabirimler kullanılır? Şu güzel dünyada kaç hacker böyle sistemler kullanıyordur acaba?
Sorunun cevabı kendi içinde zaten. O arabirimleri filmlerde kullanıyorlar, çünkü onlar aşırı karizmatik ve hiç gerçekçi değil. Eh...

Bir de Max Payne'i ancak 3. kez oynarken fark ettiğim (grafik şokunu anca üzerimden atabildim) bazı saçmalıklar var. Düşüüyorum da bir oyunu madem 5 senede yapacaklardı bari her bölüme (ses, yapay zeka, grafik..) birer sene ayırsalardı. Adamlar grafiğe 3 yıl sese 2 yıl ayırmışlar gerisini de kalan vakitlerinde halletmişler galiba. Bu kadar berbat bir yapay zeka görmedim. Örnek mi? Derhal...(Makasss)
Bir oyundaki herşeyi yapmayı sadece programcılara bırakırsan böyle oluyor. Ama kabahat adamların değil, bu bir ekip işidir. Bir programcı aynı anda herşeyi nasıl düşünüp halletsin? Bak Raven'a, çizimler, müzikler, senaryolar, grafikler hep ayrı takımların işi, haliyle oyunlarını da gayet hızlı bitiriyor ve mükemmel yapıyorlar. Şahsen Raven'dan babam çıksa yerim...

Eminim Red Faction'ı oynamışsındır. Oyun çok iyi (ama Half-Life'ı geçecek kadar değil).Geo mod bi harika olmuş. Ama lamba, robot, bilgisayar gibi şeylerin patlaması hiç tatmin edici değil. Koca maden robotunu patlatıyorsunuz görebildiğiniz sadece bir patlama efekti ve birkaç kıvılcım...(Makass)
Evet oynadım, hatta bu ay dergide incelemesine de yer veriyoruz. Ve ne yalan söyleyeyim, ilk defa bir FPS oynarken uykum geldi. Bu kadar sene bekledikten sonra böyle sönük, böyle ezik bir oyunla karşılaşmak beni çok sıktı.

Bu ayki bir başka dergide Fifa2002 incelemesinde Türkiye ligi var dıyor. Tuğbek yok diyor. Kafam karıştı hangisi doğru?
Çoğunlukla olduğu gibi, bizim dediğimiz doğru. FIFA 2002'de Türkiye ligi yok. Türkiye takım olarak var, Türk takımlarından da sadece Galatasaray var, ama Türkiye ligi yok.

Güzel ülkemin aynı fabrikadan çıkmış gibi sabit fikirlere sahip insanlarına karşı bir çözümün var mı? Bilirsin benim, senin ve tüm oyuncuların en büyük dertlerinden biri bu at gözlüklü tipler (özellikle senden büyük biriyle tanıştığında boş zamanlarında ne yaparsın sorusuna bilgisayarda oyun oynarım diye cevap verdiğinde o garip bakışın ne kadar sinir bozucu olduğunu bilirsin).
Genellikle biri bana gelip te "Boş zamanlarında ne yaparsın?" diye sorduğunda sinirleri bozulan ben değil, soruyu soran oluyor. Çünkü çoğu zaman "Sana ne!" ya da "Serserilik yaparım..." şeklinde cevap veriyorum. At gözlüklülere ise bol bol taze arpa ve saman öneriyorum, çatlayana kadar yiyebilsinler diye!

Ayrılırken "kendine iyi bak" diyenlere sinir oluyorum. Nereden çıktı bu laf. Yahu ben salak mıyımda kendime zarar vericem!?
Belki sen değilsin ama, o denli salak olan milyarlarca insan var bu gezegende. Yoksa neden kafayı çekip arabayla sürat yapmaya kalksın ki herifler? Salaklar işte, hem de süzme salak...

Hayatı save edip daha sonrada edit yapabileceğimiz bir program var mı?
Hiç işim olmaz, zaten yaşaması ayrı bir dert, bir de edit etmekle mi uğraşacağım? Bırakalım bu işleri...

Benden bu kadar.Biraz uzun oldu galiba. Mailimi okuyup yanıtladığın için şimdiden teşekkürler.Önümüzdeki ay görüşmek üzere, hoşçakal

Mert Mimaroğlu

GECİKEN MEKTUP

Evet, bu mailin çoktaan gitmesi gerekiyordu ama işten vakit bulamamışımdır (kuyruklu yalan!). Hızla konuya geçmeden önce sizleri dergi olarak tebrik etmek istiyorum.

outbox



Geçen ayki sayılarda Türk oyunlarının gelişimiyle ilgili çok güzel bir yazıya yer verdiniz, okurken ben hem sevindim, hem içim biraz sızladı... Çünkü yeni oyun olmasa da en az o kadar ciddi olan bir projedeydim.

Bu kısım biraz "reklamsı" veya "tanıtımsı" olarak geçecek, ama amaç pek bu degil. Şimdi, Internet'te bir yerlerde yaklaşık iki buçuk yıldan beri var olan bir grup var, adı TeamBG... Amaç, Baldur's Gate I, II, Icewind Dale ve Planescape: Torment'in motoru olan Infinity Engine'i "unoffiicial" olarak değiştirmek etmek, oyuna eklemeler yapmak, hataları düzeltmek ve yeni ek görev paketleri hazirlamak... Ve oldukça da başarılılar(yız). BGI-Tales of the Sword Coast için çıkarılmış, 21MB'lik Dark Side of the Sword Coast diye bir ek görev paketi(miz) var.

Şimdi o birinci çoğul şahıs ekleri ne? Yaklaşık 4-5 ay önce Baldur's Gate siteleri ararken, bu siteyi ben de buldum. Burada TeamBG üyeleri motora "eklemeye" yarayan programlari yazan kişiler, TeamBG ise bu programları kulanarak birşeyler yapan yaklaşık 5000 kişi. İlk girdiğim dönemlerde biraz programcı sıkıntısı vardı, ben de belki biraz hata edip "ben Visual Basic 6 programcısıyım" dedim... Şimdi beşbin TeamBG üyesinden biri de bir Türk. Göğsünüz kabarır mı pek emin değilim (!) ama neler yaptığımızdan biraz bahsedeyim...

Counter Strike'a verdiginiz önemi Quake'e de gösterin. Counter'ın her yamasını verirken, Quake'den hiç ses seda yok.

İki buçuk yıl içerisinde epey geniş işler yapıldı TeamBG'de, ve Interplay de epey beğenmis gibi. Baldur's Gate II'de bulunan Bag of Holding'in aslında TeamBG'nin bir buluşu olduğunu söylesem? Interplay, Bag of Holding isteyen oyunculara "Oyun motoru desteklemiyor" derdi. Şimdi TeamBG programlarını kullanarak yeni eşyalar, büyüleri yaratıklar, grafikler, alanlar, AI Script'leri, karakterler, hatta "sahte" oyun kayıtları hazırlamak bile mümkün.

İşte, güzel bir örnekleme... The Darkest Day. Bu ek görev paketi, Baldur's Gate II için çıkacak. Şu anda tamamlanmış ve beta aşamasını bitirmiş durumda. Interplay'den izin var, ki Interplay yapımı olmadığını belirttiğimiz sürece CD'ye basıp dağıtma hakkı var...ve bu yapıldı. Birkaç gün içinde The Darkest Day CD siparişleri gitmeye baslayacak. Sitesinde görebileceğiniz gibi, İngiltere PCZone dergisi, Yılbaşı özel sayısında The Darkest Day'i dağıtmayi kabul etti...

Ama beni pek üzen bir sey var...TeamBG üyelerini bırakalım, beş bin kişi içinde Estonyalısı, Rusu, Amerikalısı, Almanı, İngilterelisi, hatta Avusturalyalısı dahi var, ama benden başka bir tek Türk yok!

Ne desem? "Beni Fransız bıraktınız buradaa!" mı desem, "Türkiye'de Baldur's Gate seven yok muu?" mu desem?

Yaman "MaltanarTeamBG" UMUROGLU

Mektubunu hiç kısaltmadan buraya aynen koydum kardeşim. Dilerim bu proje senin için iyi bir başlangıç olur ve bu noktadan alıp yürürsün. Zira iyi programcılara her zaman ihtiyaç vardır ve şirketler yeni cevherleri bu tür projelere katılanlar arasından bulup çıkarırlar. Ve umarım ağzını açınca mangalda kül bırakmayan bazı gençler senden bir örnek alır ve birşeyler yapabilmek için öncelikle nazik popolarını rahat koltuklarından kaldırmaları gerektiğini öğrenirler. Aslında hiç sanmıyorum ya, neyse... Baldur's Gate'in delileri olduğunu biliyorum bu ülkede. Eğer TeamBG'ye ulaşmak veya projeleri ile ilgili detaylı bılgi edinmek istiyorsanız, şu web sitelerine bir göz atın isterseniz.

Ana site - www.teambg.com (veya http://www.teambg.net/teambg_com/cgi-bin/YaBB.cgi)
MOD haberleri (.org sitesi) - www.teambg.org
The Darkest Day - www.teambg.net/tdd
Dark Side of the Sword Coast - www.dsotsc.com

SEVİMLİ HİPPO

Sevgili LEVEL ekibi, Sizin çok eski bir okuyucunuz olarak severek okuyorum. Benim için çok önemli olan bir şey soracağım. Soruyorum:

1)Diablo2:Lord OF Destruction'ın gizli bir bölümü olduğununa dair bir söylenti var. Bu gerçek mi? Gerçekse nasıl girebilirim?

Bu soruma cevap verirseniz çok mutlu olacağım.

Sevgilerle, HIPPOGRYPH

Bildiğim kadarıyla LoD içinde Diablo 2'de olduğu gibi gizli bir bölüm yok. Hatta bunu ilk defa senden duyuyorum. Ancak Blizzard'daki amcaların sağı solu belli olmaz. Böyle bir bölüm yerleştirmiş fakat şimdilik gizlemiş olabilirler. İleride çıkacak bir yamanın çaktırmadan bu bölümü açmasını sağlayabilirler. Programcıdır, ne yapsa yeridir...

RAILGUN SEVER

Tüm LeveL ekibine selamlar, 19 yaşında İzmirli bir PC kullanıcısıyım.Sabahtan akşama kadar durmadan hemen hemen her internet cafede oynanan Counter-Strike adlı oyunun tamamiyle bir vakit kaybı oldugunu düsünüyorum. Sakın oyun oynamak yerine bir kitap açıp okuyun veya sinema, tiyatro gibi aktivitelere ağırlık verin diyeceğimi sanmayın. Söylemek istediğim sadece bu oyunu oynamak icin yetenek denen şeye ihtiyaç olmadığı. Tabii bu da tam bizim milletimize göre bir durum. -Kolay mı? Öyleyse ben de yaparım, - Zor mu? Aman boşver. Kısacası bu oyunun iğrenç olduğunu düşünüyorum ve kimsenin herhangi bir becerisini gelistirdiğini sanmıyorum. Ve beni en çok üzen de sizin gibi kaliteli insanların bu oyunun üzerine çok fazla düşmesi. Neden Quake ve serileri gibi kusursuz action strateji içeren, hatta insanın IQ'sunu dahi yükseltecek oyunlar varken inadına bunun üstüne gidiyorsunuz anlam verebilmiş değilim. Maksadım sizin zevkinize karışmak değil tabii ki ama Counter Strike'a verdiginiz önemi Quake'e de göstermenizi istiyorum. Counter'ın her yamasından haberdar olurken, Quake'den hiç bir ses seda vermiyorsunuz. Bu yamaları da internetten indirmek saatler alıyor. Bırakın indirme süresini, indirmeyi bekleme süresi bile yetip artıyor.Sizden isteğim -eğer kabul ederseniz:)- CD'lerinizde Quake serilerinin, özellikle de Quake 3'ün yamalarına da yer vermeniz olacaktır. Şimdiden ilginiz için teşekkür ediyorum.

H.Bora Gül

Aslında bazı açılardan seninle aynı görüşte sayılırız, mesela ben de Unreal Tournament hastası bir insan evladıyım. Ama etrafta oynayacak adam olmadığından botlarla kapışmak zorunda kalıyorum. CS'ye ise çok nadir takılırım, ancak bu kötü bir oyun olmasından kaynaklanmıyor. Quake, Unreal ve benzeri oyunların IQ geliştirmesi olayı ise biraz şüpheli bence. 15 yıldır aksiyon oyunları oy-

inbox



nayan ve fahri FPS manyağı diploması bulunan biri olarak, bu tür oyunların refleksleri geliştirdiğine bizzat şahidim. Ancak zeka ve bilgi gelişimi için çok daha derin yapımlar gerekir, sana karmaşık sorunlar sunan ve bunları farklı yollardan çözebilmeni isteyen oyunlar. Ve bu arada CS konusunda Türk oyuncusuna haksızlık ettiğini düşünüyorum, çünkü bu kolay bir oyun değil. Ayrıca CS sadece ülkemizde değil, şu anda tüm dünyada en yaygın oynanan Multiplayer oyun olma ünvanını elinde tutuyor. Yani bir sorun varsa bile bu yerel değil, global bir durum. Bence bu oyunun bu kadar tutmuş olmasının tek sebebi Quake ya da Unreal'dan daha gerçekçi silahlar, ortamlar ve karakterler içermesi. Gerçekten de Plasma Rifle ya da Rocket Launcher varyasyonları bir zaman sonra baymaya başlayabiliyor. Tabii bu Quake veya Unreal'ı boşladığımız anlamına gelmiyor. Şöyle sağlam tek kişilik veya multiplayer mod'lar çıktığında, bunları CD'mizde bulacağına emin olabilirsin.

Bir oyunu yapmanın ne kadar zor olduğunu insan bu tip birşey yapmayı deneyince anlıyor.

STRIKER STRIKES BACK!

Selamlar; Lafı uzatmadan konuya geçmek istiyorum.... Ben bilgisayarımı hayatım olarak gören ve bilgisayara bakar bakmaz onu açmak zorunda hisseden biriyim.

Bu durum nedense bana çok tanıdık geliyor ama...

Ayrıca sizi orijinal oyunlar konusundaki tutumunuz yüzünden kutluyorum ama malum ben ki bilgisayara servet yatırmış biri olarak orijinal oyun alırken içim burkuluyor, yanında sahtesi 1/4 fiyatına dururken kendi kendime "Salak...!!!" diyorum...

Bence hiç deme kendine öyle. Şunu düşün, milyarlık arabana "gerçek" benzin mi koymak isterdin, yoksa içeriği belirsiz "korsan" benzin mi? Ah tabii, bazıları bu örneğe petrol şirketlerini zengin etmekten yana olmadıkları şeklinde cevap verebilirler. Ama lütfen zahmet edip saçmalamasınlar...

Yine de bence de sahte oyun sanata ve sanatkara çok büyük haksızlıktır. Belki millete alakasız gelecek ama bizim ülkede her yer sahte CD'lerle doluyken bir Avrupa ülkesi - ki onlara "aman ne kadar da ileriler" diyoruz, en ufak sahte birşey bile barındırmıyor. Belki orada insanlar daha (çok daha) fazla kazanıyor ama niye biz de adam olmayalım???

Eh, haliyle orada üreten ve satanlar kazanıyor, burada ve benzeri ülkelerde ise sadece hırsızlar kazanıyor. Basit değil mi? Ve senin de dediğin gibi, bazı şeyler adam olmakla başlar.

Ayrıca illa ki az diye ayda gidip 5 sahte CD alacağımıza bir orginal CD almıyoruz? (eğer müzikse 2).... Derginizde bir köşede bir zamanlar oyun yapımcısı olanlarla ilgili bir yazı vardı, ne kadar emek harcadıkları, ne kadar çalıştıklarını anlatmıştınız... İşte biz bu insanlara haksızlık yapıyoruz ki bir oyunu yapmanın ne kadar zor olduğunu insan bu tip birşey yapmayı deneyince anlıyor... Kendi CS skinlerimi bile 1 ayda ancak yapabildim günde 8 saat çalışarak (yuh n'apmışım ben ya?)....

Hakikaten, ne yapmışsın sen ya? Ama işin geyiği bir yana, gerçekten de bir işi yapmayan, emek vermeyen adamlar o konuda ancak boş laflar sarfedebilirler. Hele bir de o adamlar hayatta rastladıkları herkesin kendilerine birşeyler borçlu olduğu gibi acayip bir saplantı taşıyorlarsa, onlara ne desen hikayedir. Alınma sakın, bu laflar sana değil. Fırsattan istifade bazı insanlara edilecek iki çift lafımdan birini burada edeyim dedim. Yarası olan zaten derhal gocunmuştur bu satırları okuyunca...

Sonuçta insanlar biraz bilgilendirilirlerse bunun CD sektörüne de yansıdığını görebiliriz bence. Sizin derginiz de bunu son derece iyi yapıyor. Ama CS oynarken bile kadın hostage yükleyip "nihohahahahaha garıya bak" diyenlerle böyle şeyler yapmamın zor olduğunu biliyorum. Yine de ne olursa olsun bir denemeliyiz bence... Son söz olarak şunu söylemek istiyorum ki böyle olmaya devam edin. Şu biricik ülkemde bilinçli bilgisayar kullanıcıları olduğunu bana hatırlatıyorsunuz ya, o bana yeter....

Valla biz neysek oyuz, kimsenin güzel hatırı için karakterimizi değiştirmeye zaten niyetimiz yok, o yüzden gönlünü hoş tut. Dediğin tür dangalaklara gelince, onlardan zaten ne köy olur, ne de kasaba. Yaşam onları zaman içinde eleyecek, kendilerinden geriye bir şey kalmayacaktır. Tabii o arada ellerini sürdükleri herşeye hasar vermeleri kaçınılmazdır, ama ne yapalım? Bu kadarını sineye çekeceğiz artık...

Murat "<Striker>" Buldanlıoğlu

MÜNAKAŞA BAŞLATANI DÖVERİM!

INBOX MI? O DA NE?Nasılsınız diye sorucağım ama alacağım cevaptan korktuğum için sormuyorum. Öncelikle bir eleştirim var Mad Dog abiye. Eleştirimin konusu Tempus adlı kişinin mektubundaki... (Makasss)

Şşşşt, akıllı olun, ortamımda karşılıklı sataşma, tartışma vs istememmmm! Burası herkese açık, ama okurların birbirine eleştiri yapmasından ve bunun dibi gelmeyen karşılıklı sataşmalar başlatmasından bıktım usandım. Sonunda "Araya giren arada kalır" hesabı fatura hep bize kesiliyor çünkü. O yüzden bu köşeye ben baktığım sürece şu ya da bu okura eleştiri konulu mektuplar tarafımdan acımasızca makaslanacaktır. O kadarrrr...

Neyse çok doluyum bu konuda baska zamana atalım bunu.Sorulara geçelim en iyisi LOTR'nin filmi için 29 Aralık diyorlar.Ama bu Türkiye'ye geliş tarihi mi?Değilse buraya ne zaman gelir?

Söylenene göre LOTR ülkemizde de tüm dünyayla aynı anda gösterime girecek. Bence üj-bej gün gecikse de bir zararı olmaz, benim derdim filmlerin rezil rüsva şeyler olmaması.

Sizin Lvl grubunda Blind Guardian dinleyen var mı? Var ise en cok hangi parçasını seviyor?

Burada hemen herkes iyi kötü Rock müziğinden hoşlanır. Şahsen ben 15 seneden fazladır Rock ve Metal türünü dinlerim. BG'nin kulağıma en hoş gelen parçalarından biri "Lord of the Rings", parçadaki anlatım çok hoş.

Ben bu mektubu yazarken C&C: Renegade cıkmamıştı. Çıktığında hangi bilgisayarlarda çalışır? Bilgisayarımı upgrade yaptırmak istemiyorum da.

Doğrusu kesin bir şey söylemek zor, ama sanırım

outbox



Quake 3 çalıştırabilen bir sistem onu da çalıştırır. Tabii çalıştırmak demek tereyağı gibi güzel grafiklerle su gibi akıcı bir oyun oynayacaksın demek değildir, o ayrı hikaye.

World of Warcraft yerine World of Diablo ya da Diablo 3 olsa ne güzel olurdu değilmi.Zaten Warcraft oyunu çıkıyor.Boşuna neden tekrar Warcraft çıkarsınlar ki. Hem Diablo 3 ünde konusu hazır. Worldstone parçalandı,İstila oldu,Tekrar Worldstone un yapılması için her actte bazı parçalar lazım.Bundan iyi konu mu olur :)

Öyle, oyunun sonunda o parçaları da Horadric Cube ilen birleştirir Worldstone'u tekrar yaparsın. Ama sen olayı yanlış anlamışsın, Tyrael o dev taşı parçalamakla işgalin önüne geçmiş oldu. Tabii dünyayı çok çeşitli güçlere karşı koruyan enerjilerin odağı o taş olduğundan böylece bir çağ da kapanmış oldu.

Lvl 79 Amazon ile duel yapacak bir Lvl elemanı ya da okuru arıyorum (SNN olmasın lütfen,hepsini tanırım). Arada övündüm farkındaysanız.

Duel olayına sıcak bakmıyoruz, çünkü ne buna zamanımız var ne de hazır bir karakterimiz. Bizim makineler iki günde bir format yer, Windows'un belini kırana kadar rahat durmuyoruz çünkü.

Aslında yazacaklarım bu kadar ama 1 sayfayı doldurmam lazım(keseceksin ama olsun).Bir şey ekleyeceğim.Mektup sayfalarında artık oyun hatta ve hatta kültür dalları değilde sohbet amaçlı yazılmış mektuplara yer veriyorsunuz.Bu sizden dolayı mı yoksa gerçekten düzgün mektup gelmediği için mi böyle yapıyorsunuz. Bence ilk şık doğru. İstemeden birilerini kırdıysam,sürç-i lisan ettiysem affola.Eğer ölmezde sağ kalırsam(ben ölümsüzüm kamyonet çarptı ölmedim.ÇOK CİDDİYİM) yani sıra bende değilse gelecek ay bir mektup daha gönderirim.

Valla o ay gelen mektuplar içinden okunabilitesi en yüksek olanları seçip koyuyoruz, maksat okuyucunun sesini duyurması. Ölümsüzlük olayına gelince, kamyonet şoförünün kaabiliyetsiz olması sevindirici tabii, ama bence 100 yıldan uzun vadeli planlar yapma sen. Ne olur, ne olmaz, di mi?

Yiğit Arda "[EliTe]Elessar" TÜRKOĞLU

Çıkıyor! Çıkıyoor! Çıık...

1) C&C Renegade ne zaman çıkacak?

Kasım ayı içinde çıkmasını bekliyoruz. Ama New York'un başına gelenler yüzünden gecikebilirmiş.

2) Return to Castle Wolfenstein ne zaman çıkacak? Amazon.com'dan sipariş edecektim ama yanında bilmemne's Edition yazıyordu ondan para boşuna gider diye almadım. Bu edition ne demek oluyor?

Bu Edition, genellikle kısıtlı sayıda basılıp, oyunla birlikte ekstra CD, T-Shirt vs. Gibi hediyelerin de bulunduğu özel bir paket demek oluyor. Almadığın kabahat!

Amazon.com'dan sipariş edecektim ama yanında Bilmemne's Edition yazıyordu param boşuna gider diye almadım.

3) Dergide Oyun Tarihleri bölümünde Duke Nukem Forever 2002 ve sonrası yazıyor. Bu tarih Türkiye'de çıkış tarihi mi yoksa tüm dünyada mı?

Hiç farketmez, nasıl olsa "2002 ve sonrası" Duke için "biz torun torba sahibi olunca" anlamına geliyor

4) Bu sene de herhangi bir oyunun turnuvasını yapacak mısınız? Yapacaksanız hangi oyun olacak?

Büyük ihtimalle "Age of Kriz Unlimited" turnuvası yapacağız.

5) Size bir de önerim olacak dergiyi 10-15 sayfa fazlalaştırsanız da fiyatını 250 bin 500bin TL. gibi bir fiyat artışı yapsanız olur mu? Böylece tam çözümlere daha fazla yer ayırmış olursunuz.

Güzel bir öneri. Hatta zam yapmadan yapalım bunu bu ay da, gör sen el mi yaman bey mi.

6) No One Lives Forever'ın official mission pack'i var mı? Varsa çıktı mı? Çıkmadıysa ne zaman çıkacak?

Çıkmayacak. Ama onun yerine No One Lives Forever Game of the Year Edition çıktı yaban ellerde, orijinal oyunda olmayan 4 bölüm eklenmiş.

7) No One Lives Forever 2 gibi bir proje var mı? Eğer böyle bir oyun olacaksa ne zaman çıkar?

Evet böyle bir proje var ve 2003 yılına kadar bitmesi planlanıyor.

8) Siz bir kere derginin İlk Bakış bölümünde Counter-Strike:Condition Zero diye bir oyundan bahsetmişdiniz? O ne zaman gelecek?

O da Mart 2002'ye kadar gelecek.

Şimdilik sorularım bu kadar. Lütfen bunları cevaplayın zaten bu cevapları öğrenebileceğim başka bir kaynak yok. Dergideki başarıya devam.

Demre İşçen

Yine tam hızımı almışken yer bitti, iyi mi? Neyse, siz yazmaya devam edin, bakarız artık bir çaresine.

(NOT: Bu sayfaların yapımında hiçbir geyiğe zarar verilmemiştir!)

Madd

Beni de aranıza alın!

Inbox & Outbox'a ulaşmak için neler yapılabilir. Kişiliğinize göre birçok alternatif sunuyoruz size. İstediğinizi seçmekte hürsünüz.

Eğer nostalji insanıysanız, Piyalepaşa Bulvarı, Zincirlikuyu Cd. Ön İş Merkezi. 231/3 80380 Kasımpaşa/İSTANBUL adresine mektup atabilirsiniz.

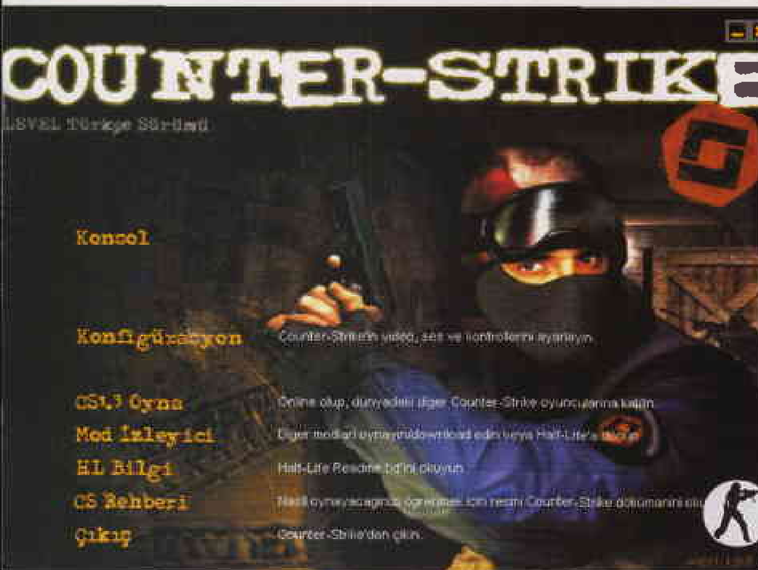
Eğer bir faks makinasına sahip olacak kadar burjuvazi iseniz (0212) 2971733 numaraya faks çekebilirsiniz.

Eğer teknoloji insanıysanız level@level.com.tr adresine mail atabilirsiniz.

Eğer donanımla ilgili bir probleminiz varsa, tugbek@level.com.tr adresine mail atabilirsiniz, ama adam büyük ihtimalle uyuyor olacaktır, söyliyeyim.



LEVEL Counter-Strike Pack 2



Son yılların belki de en çok oynanan oyunlarından biri olan Counter-Strike, 1.3 versiyonuna ulaştı. Yeni izleyici modları, sesli iletişim imkanı, hataların giderilmesi ve bazı hilelerin engellenmesi şeklinde düzeltmeler eklenmeler yapıldı Counter-Strike'a. Bizde LEVEL olarak daha önce de yaptığımız gibi, Half-Life güncellemesinden, botlarına kadar yepyeni bir Counter-Strike paketi hazırladık. Yine de amaç, Half-Life'ınızı kurduktan sonra, tek ihtiyacınızın bir LEVEL Kasım CD'si olması...

Counter-Strike hakkında fazla söze gerek yok (duymayan kalmış mıdır acaba?) Kısaca bahsedersek, takım halinde oynanan bu multiplayer da Anti-Terörist timlerinin haritadaki görev paketine göre; rehineleri kurtarması, teröristlerin bomba koyacakları yerleri koruması, önemli şahısları koruma görevi veya kaçan teröristleri durdurma görevleri vardır. Tabi ki Terörist takımın da, rehinleri koruması, bomba koyması ve de önemli kişiye suikast gibi görevleri.. En fazla 32 kişilik oynanan oyunda, haritalar bir hayli güzel ve hızlı bir oyun için tasarlanmış. Savaş sonrası Türkiye'de geçen bir harita de_torn da CS1.3 ile birlikte geliyor.

Kısa bir özetin ardından paketimizde neler var neler yok bir sıralayalım...



Özel Sprite paketini, GeForce 2 sahibi iseniz kurmanızı tavsiye ediyoruz.





AWP zoom'unu ve radarı daha işlevsel olanlarıyla değiştirdik.

Half-Life 1.1.0.8 Güncellemesi

CS1.3'ün tam özellikleriyle oynanabilmesi için Half-Life'ınızı güncelleyen dosya. Tabi bu paket için elinizde Half-Life'ınızın olması gerektiğini de eklememe gerek yok.

Counter-Strike 1.3 Tam Sürüm

Half-Life'ın mod versiyonu olan Counter-Strike 1.3'ün tam sürümü. Elinizde Counter-Strike'ınız yüklü bile olsa, bu tam sürümle 1.3'ünüzü kurabilirsiniz.

Counter-Strike 1.3 Türkçe Yaması

Counter-Strike'ın tamamen Türkçe oynayabilmeniz için hazırlandığımız yamadır. Artık telsiz mesajlarından, oyun içi mesajlara daha iyi anlayabilecek, takım oyununun zevkine varacaksınız.

Özel Sprite Paketi

Counter-Strike sprite'larınızı değiştirmeniz için gerekli bölümdür. Bu paketle sniper crosshair'lerinizi, bomba efektlerini değiştirirsiniz. Sniper crosshairlerinin oldukça kullanışlı hale getirmeye çalıştık.

PODBot 2.5 ve Haritayolları

Eğer multiplayer oynayacak arkadaşlarınız o anda yoklarsa, veya internet bağlantınız kötüyse, üstüne üstlük Counter-Strike oynamak istiyorsanız, tek çareniz, onlar gibi oynayan botlar olacaktır. PODBot'un çalışması için bulunduğunuz haritaya ait yolunun (waypoint) olması gerekiyor. Tabi bunlar da paketin içine dahil.. Podbot'un aktive etmek için Geri (Backspace) tuşunun yanındaki eksi (-) tuşuna basmanız yeterli.. Menülerle botlarınızla ilgili işlemleri yapabilirsiniz..

CS Harita Paketi

Counter-Strike'ın içinde gelen haritalara ek olarak, bir çok Türk harita yapımcısının hazırladığı haritalar da, paketimizin içinde gelen haritalara ekleniyor. Bunların yanında küçük LAN maçları için 2'ye 2'lik haritalarımız da mevcut. Oldukça iyi haritaların yer aldığı paketi kurmanız en büyük tavsiyemiz..

ATI Ekran kartı yaması

ATI chipsetli ekran kartı sahibi iseniz ve de OpenGL modunda oynamak istiyorsanız, bu yamayı kurmanız gerekiyor.

Paket kurulumu

0CD arayüzünde Extra butonuna bastığınızda bir CS Pack 2 butonunu göreceksiniz. Tıkladığınız anda, kuruluma başlayabilirsiniz. Kurulum yeri default olarak C:\Sierra\Half-Life olarak belirtilmiştir. Eğer Half-Life dizininiz farklı bir yerde ise belirtiniz. Eğer Half-Life 1108 ve Counter-Strike 1.3 kurulumunu seçmişseniz, kurulumlar ayrı pencerelerde devam edecektir.

Bela-Shooting ;)

Soru: Kurulumda bir yerde takılıyor ve kalıyorum.

Yanıt: Öncelikle CD'nizin sağlamlığından emin olun. Bunun için CD'deki CSLevel Pack dizininizi harddiske kopyalayın ve oradan kurun. Eğer harddiskinizden de kurulumda aynı sorun yaşanıyorsa, "Başlat" çubuğunuzdaki diğer pencerelerde bir kurulum daha arayın. Çünkü Half-Life yaması ve CS1.3 ayrı pencerelerde, orjinal kurulumlarıyla karşınıza gelecektir.

Soru: Half-Life'ın kurulumunda hata verip kapanıyor.

Yanıt: Kurulu Half-Life'ınız var mı? Eğer Half-Life'ınız yoksa bu kurulum gerçekleşmez. Ayrıca bu versiyon Half-Life modu versiyonudur. Yani cstrike.exe dosyasını çalıştırıyorsanız, ve de Half-Life'ınız sadece multi-player ise bu paketi kuramazsınız.

Bu pakette emeği geçen tüm arkadaşlara da burdan teşekkürü bir borç biliriz. Tüm Türk harita ve Waypoint yapımcısı arkadaşlara, Csmerkezi.com'a ve de diğer Level ailesine.. Herkese iyi fraglar..

Origami!

Sağdaki şey, dostlarım, elinize bir adet makas alıp işaretli yerlerden doğru bir şekilde kestiğinizde ve akabinde katladığınızda, şirin bir CD kapağı haline gelecektir. Boş bir plastik kapağın içine ön ve arka yüz olacak şekilde hazırladığımız bu kapak, değerli Level CD'lerinizi bundan sonra kaybetmemenizi ve içeriğini bir çırpıda görmenizi sağlayacak son derece faydalı bir eserdir. Deneyin, göreceksiniz.

Ama burada denenmişi var?!?

Yerin dibine girdik

Level CD'sinin ücra köşelerinden birinde, Level Underground diye minik bir klasör var. Sizden ve bizden birçok şeyin bir araya gelip dansettiği bu yere siz de katkıda bulunmak istiyorsunuz biliyoruz... O halde bizimle ve bütün Level'cılarla paylaşmak istediğiniz 500 KB'ı geçmeyen yazı, resim ve bilimumlarınızı level@level.com.tr'ye gönderin. Tabii gönderdiklerinizin yanına minik bir text dokümanında kendi adınızı ve mailinizi sakın eklemeyin, adınızın eserinizin yanında yazılmasını istiyorsanız o başka tabii.

VOGEL

TÜRKİYE'NİN BİR NUMARALI OYUN DERGİSİ

LEVEL

Kasım 2001



Lord of the Rings Fragmanı

Counter Strike 1.3 Pack

LEVEL Counter Strike Pack 2 Kasım 2001

Codename Outbreak



\Demos\Codename Outbreak\outbreak_demo.exe

Kyodai Mahjongg



\Demos\Kyodai\kyodai.exe

Galactic Battlegrounds



\Demos\SW Galactic Battlegrounds\Setup.exe

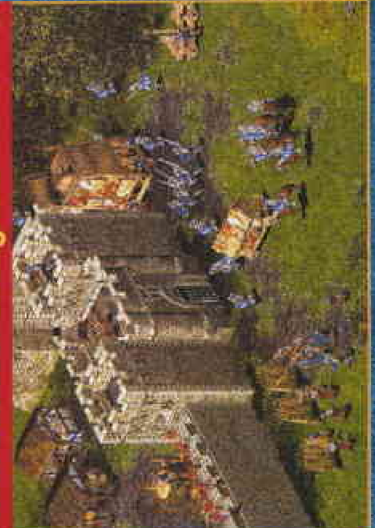
LEVEL 11/2001

En Son Demolar: *Championship Manager 2001/2002, Codename Outbreak, Exploman, Kyodai Mahjongg, Pontifex, Ricochet, Stronghold, Star Wars Galactic Battleground, The Nations*

Özel Videolar: *Lord of the Rings: Fellowship of the Ring, Grand Theft Auto 3, NBA Live 2002, Biohazard Gamecube*

Müthiş Mod'lar: *200 MB'lık Level Counter Strike Pack 2 (CS 1.3 ve Half Life 1.1.0.8 updateleri, en iyi haritalar, PodBot 2.5 ve özel efektler)*

AYIN DEMOSU: Stronghold



\Demos\Stronghold\Setup.exe

Kasım 2001 Counter Strike Pack 2 LEVEL

!

Bu CD Kapağı sırtını işaretli yerlerden kesip, katladıktan sonra CD'nizi koyacağınız bir plastik CD kabının ön ve arka yüzlerine yerleştirmenizi biz LEVEL ekibi olarak tavsiye ediyoruz. İşbirliğiniz için teşekkür ederiz.

Demolar \Demos	
Championship Manager 01/02	Championship Manager\cd0102demo.exe
Codename Outbreak	Codename Outbreak\outbreak_demo.exe
Exploman	Exploman\explomandemo.exe
Kyodai Mahjongg	Kyodai\kyodai.exe
Pontifex	Pontifex\ptxdemo.exe
Ricochet	Ricochet\ricochet.exe
Stronghold	Stronghold\Setup.exe
StarWars Galactic Battlegrounds	SW Galactic Battlegrounds\Setup.exe
The Nations	The Nations\thenationsdemo.exe
Videolar \Movies	
Lord of the Rings	fellowshipofthering_480.mov
Grand Theft Auto 3	GTA3.avi
NBA Live 2002	NBA2002.mpg
Resident Evil-Gamecube	Biohazard.mpg
Programlar \Shareware	
ACDSee 4.0	ACDSee\acdsee.exe
Clone CD 3.0.9.1	CloneCD\SetupCloneCD.exe
Gnotella	Gnotella\gnotellainstaller.exe
Quicktime Player 5.0	Quicktime5\QT.exe
WinRAR 2.90B4	WinRAR\wrar290b4.exe
Sürücüler \Drivers	
DirectX 8.0	DirectX\dx80eng.exe
Win9X nVidia Sürücüleri	Detonators\Win9X_21.81.exe
WinXP nVidia Sürücüleri	Detonators\WinXP_21.81.exe
Yama Dosyaları \Updates	
Arcanum - 1.064'ten 1.070'e	Arcanum\Arcanum_en_1064_1070.exe
Dragon Riders - Patch 4	Dragonriders\dr_patch_p4.exe
StarTopia - Patch 1.0.1	StarTopia\StarTopiaPatch1.0.1.exe

Codename Outbreak GSC/Virgin
Yapım aşamasındaki adı Venom olan Codename Outbreak, bilim kurgu temalı Delta Force benzeri bir oyun. Dünyayı işgal etmeye çalışan yaratıkları durdurmaya çalışan özel tim askerlerini yönetiyoruz.

Pontifex Chronic Logic
Bridge Builder'ı sevmiş miydiniz? Gelişmiş özellikleriyle Pontifex, bu oyunun ikinci versiyonu. Mukavemet dersinyle başı dertte olan herkesin oynaması gereken bir oyun.

Exploman CDV
Orijinal Atomic Bomberman'in ne kadar zevkli olduğunu hatırlar mısınız? İşte bu oyun, onun 3D versiyonu.

StarWars: Galactic Battlegrounds
Star Wars fanatiklerinin uzun zamandır beklediği real time strateji oyunu. Age of Empires 2 motorunu kullanıyor.

Kyodai Mahjongg Rene-Gilles
Zeka oyunlarından hoşlananlar için, muhteşem üç boyutlu grafiklere sahip, onlarca puzzle türü içeren bir Mahjongg oyunu. Biz daha iyisini henüz görmedik.

Ricochet Collective
En sonunda birisi çıkıp, klasik Arkanoid klonlarından çok daha üstün bir versiyon yapabildi. Zax: The Alien Hunter'ın yapımcılarından.

Championship Manager 01/02 Eidos
İstatistik mi istemiştiniz? FIFA serisi kadar fanatiği olan CM'nin yeni versiyonun demosu burada!

Stronghold Firefly/Take 2
Orta çağ şato yapımı oyunu stratejisi olan Stronghold, mükemmel bir strateji. Eğitim görevlerini mutlaka oynayın, yoksa gerçek görevlerde çok zorlanırsınız.

The Nations JoWooD
Settlers benzeri başarılı stratejilerden biri – yıkmaktan çok yapmayı seven strateji oyuncuları için.

Hotshots

City of Heroes
Bütün şehrin super kahramanlardan oluştuğu yeni bir devasa Multiplayer RPG.

Heli Heroes
Earth 2150 strateji oyunu motorunu kullanan bir helikopter aksiyon oyunu.

Unreal 2
Merakla beklenen oyunun yeni ekran görüntüleri

War Commander
Sudden Strike'a benzeyen yeni bir strateji oyunu.

Serious Sam 2
Serious Sam'in ikinci versiyonu.

Iron Storm
4X Studio adlı yeni bir firmadan First Person Shooter. 1. Dünya Savaşı 50 yıl sürseydi neler olurdu sizce?

Natural Resistance
Natural Resistance Ground Control benzeri bir Real Time Strateji.

Shareware

ACDSee 4.0
En yaygın kullanılan resim görüntüleme (ve dönüştürme) programı.

Clone CD 3.0.9.1
CD'lerin ISO kopyasını çıkartabilen, çok başarılı bir CD yazma programı.

Gnotella
Napster öldü. Gnutella yaşıyor – ve işte burada.

WinRAR 2.90B4
ZIP ve RAR dosyalarının üzerinde işlem yapmak için mükemmel bir program.

DirectX 8.0

Detonators 21.81
nVidia grafik kartları için en son sürücüler.

Updates

Arcanum v1070
DragonRiders v4
StarTopia v1.0.1

+oyunlar

Demolar kısmından, Level CD'sindeki oyun demolarını kurabilir, kaldırabilir veya başlatabilirsiniz. Soldaki listeden bir demo veya film seçtiğinizde, ortadaki resmin üzerine tıklayıp o oyunun resimlerinin büyük hallerine bakabilirsiniz. Resmin hemen altında oyunun ne zaman piyasaya çıkacağını ve onun da altında demonun makul bir hızda çalışması için bilgisayarınızın sahip olması gereken minimum konfigürasyonu görebilirsiniz. Ayrıca, demoların düzgün çalışması için CD'mizin DRIVERS bölümünden Direct X programının en son sürümünü ve bilgisayarınızın ekran kartı, ses kartı gibi parçalarının en son sürücülerinin kurulu olduğundan emin olun.

Demolar bölümünde zaman zaman yeni çıkmış veya çıkacak olan oyunların tanıtım videolarını da bulabilirsiniz. Bu videoları çalıştırmak için hangi video programının gerektiği alttaki açıklamada belirtilecektir. Bu programı Shareware bölümünden kurmadan, videoyu görmeniz mümkün değildir.

Hotshots bölümünde, yeni duyurulmuş ve çıkmasına uzun zaman olan oyunların ilk resimlerini görebilirsiniz. Soldaki oyun isimlerinden birisini seçtikten sonra ortadaki resmin üzerine tıklayarak resimlerin büyük hallerini görebilirsiniz. Mouse'u ekranın sağına veya soluna tıklayarak bir sonraki ve bir önceki resimlere bakabilirsiniz.

Updates bölümünde ise bazı oyunların hatalarını gideren yama dosyalarını bulabilirsiniz. Dikkat etmeniz gereken bir nokta, Türkiye'ye gelen oyunların çoğu Crack'li olduğundan, bu yama dosyaları Crack'li oyunlarda çalışmayacaktır. Eğer sizde oyunun Crack'li versiyonu varsa yama dosyasını kurmaya çalışmayın.

+hile arşivi

İki ayda bir verdiğimiz Dirty Little Helper (DLH) adlı programda, son bir yıl içinde çıkmış birçok oyunun hile, tam çözüm ve trainer'larını İngilizce yazılmış olarak bulabilirsiniz. CD'de haddinden fazla yer kapladığından bir yıldan eski oyunların hileleri programdan çıkartıyoruz. Sonra bize gelip "Neden Fifa 96'nın hilesi yok burada?!!!" diye ağlamayın.

+programlar

Shareware bölümünde, bilgisayarınızı kullanmanızı kolaylaştıracak programlar bulabilirsiniz. Ayrıca Demolar bölümündeki videoların çalışması için bir video gösterici veya codec gerekiyorsa, burada bulabilirsiniz.

Sürücüler bölümünden oyunları oynamanız için gereken Direct X'in en son versiyonunu bulabilirsiniz. Ayrıca, piyasada en yaygın bulunan ekran kartlarının en son sürücülerini de burada bulabilirsiniz.

+diğerleri...

PROGRAMLAR

ACDSee 4.0, Clone CD 3.0.9.1, Gnotella, WinRAR 2.90B4

DirectX 8.0, Detonators 21.81 Sürücüleri

YAMA DOSYALARI

Arcanum v1070

DragonRiders v4

StarTopia v1.0.1

ARALIK

FPS Cehennemi

Önümüzdeki aylarda çıkacak en baba on FPS'nin nedenleri ve niçinleri... *Alt türler ve karşılıklaştırmalarla gelecekte* bilgisayarcıların raflarında mutlaka aramanız gereken First Person Shooter'ları sizler için şimdiden belirledik... Size kalan ise sadece geldikleri anda hangisini almalıyım sorusunu sormadan, zevkinize uygun olanı seçmek ve oynamak olacak. Değişik oyun türleri için de yapacağımız bu yazı dizisinin ilk bölümünü kaçırırsanız, oyun dünyasında kendinizi kaybedebilirsiniz.

Uzun zamandır beklediğiniz Duke Nukem Forever, Doom 3, Deus Ex 2 ve Thief 3 gibi oyunların yanı sıra, daha önce hiçbir yerde okumadığınız bomba *gibi patlayacak sürpriz* First Person Shooter'ları öğrenmek istiyorsanız, alıcılarınızı gelecek ay bize ayarlayın...









SON ANDA



STRONGHOLD

Age of Empires'ı alın, ve kale kurma kısmını sonuna kadar abartın, İşte size Stronghold. Age of kadar kapsamlı değil belki, ama kuşatma altında olmanın stresini başka hiçbir oyunda bu kadar iyi yaşamamışsınızdır.



EVIL TWIN

Pandemonium! Pandemonium! Karanlık konusu, çocuksu karakterleri biraz gölgede bırakıyor, ama hoplamalı zıplamalı oyunlar arasında son yıllarda gördüğümüz en iyi örnek.



SIMS: HOT DATE

Korkarız bu oyun çıktıktan sonra gerçek dünyadaki erkeklerin yüzünde patlayan tokat miktarı artacak. Sims: Hot Date'de kendine eş ayarlamaya kaptıran insanların gerçekte düşeceği durumlar, oyundan çok daha eğlenceli olacak.

LEVEL

Genel Yayın Koordinatörü
Gökhun Sungurtekin — sgokhun@chip.com.tr
Genel Yayın Yönetmeni (Sorumlu)
Sinan Akkol — sakkol@level.com.tr
Yazı İşleri Müdürü
Tuğbek Ölek — tugbek@level.com.tr
Yazı İşleri
Burak Akmenek — burak@level.com.tr
Kaan Tuştaş — kturtas@chip.com.tr
M. Berker Güngör — gberker@level.com.tr
Serpil Ulutürk — serpil@level.com.tr
LEVEL web Sitesi
Selçuk İslamoğlu — sislamoglu@internetlimiz.com
Serbest Yazarlar
Batu Hergünsel — batuher@level.com.tr
Can Kori — can@level.com.tr
Emin Barış — magnemin@level.com.tr
Eser Güven — eser@level.com.tr
Gökhan Habiboğlu — gokhaby@level.com.tr
Güven Çatak — guven@level.com.tr
Onur Bayram — onur@level.com.tr
Grafik Tasarım
Didem İncesağır — didis@level.com.tr
Yazı İşleri e-mail Adresi:
level@level.com.tr

Genel Müdür — Hermann W. Paul
Genel Müdür Yardımcısı — Bahar Özerdem
VOGEL Yayıncılık Ltd. Şti Adına Sahibi — Gökhun Sungurtekin
Renk Ayrımı/Film Çıkış — Asır Matbaacılık Ltd. Şti. Tel: (212) 283-8438
Baskı — Asır Matbaacılık Ltd. Şti. Tel: (212) 283-8438
Dağıtım — BİRYAY A.Ş.
VOGEL Yayıncılık — Piyalepaşa Bulvarı Zincirlikuyu Cad. 231/3 80380 Kasımpaşa İSTANBUL Tel: (212) 297-1724 Pbx Faks: (212) 297-1733
VOGEL ANKARA Temsilcisi — Suna Yurtman Tel: (312) 495-24 47 E-Mail: vogelmedya@tim.net.tr

Pazarlama Müdürü — Güler Okumuş
Pazarlama Bölümü — Özlem Cenker, Aytun Çar
Vogel Satış Müdürü
Gönül Mürgül — mgonul@vogel.com.tr
Reklam Koordinatörü
Şebnem Karahöyük — ksebnem@vogel.com.tr
Reklam Müdürü
Yeliz Ayşur — ayeliz@vogel.com.tr
Özel Projeler Müdürü
Gülcan Bayraktar — gulcanb@vogel.com.tr
Reklam Trafikeri — Aynur Kına
Reklam Servisi Faks: — (212) 297-1733
Abone Satış Müdürü — Asu Başyaylı
Abone Servisi — Aytan Akgün, Ebru Çiçek
Dağıtım Asistanı — Mehmet Çil
Dağıtım Müdürü — Cem Cenker
Abone Servisi Faks: — (212) 238-2343
Abone E-Mail: — abone@vogel.com.tr
Üretim Koordinatörü — Turgay Tekatan

